GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2016.11
Vol. 63
UCG



传世之书

古墓丽影 20周年回顾

创造者们的自述

VR 进化之路

工作室物语

“热血”系列三十周年

国夫君的大冒险

周游列闻

混合现实背后的神秘黑科技

洛克人 生父之谜

UCG DVD热点推荐

Nukazooka 创意视频系列

品读游戏

真推理VS伪科学

“《极限脱出》系列”介绍

卷首

从未知到好奇

一个多月之前，自己作为文编参加了 UCG 和 VGtime 在当地一个电玩展的摊位。虽然所在城市对于 ACG 活动的人气氛围不算十分浓厚，所谓的电玩展办起来更像是一个动漫展，但也算是一次以特殊身分去感受游戏市场的难得的经历。

从日本东京，到中国上海，再到身处的城市，我看到了三种不同层次的游戏人群。对于三地的展会感觉，我想用不太工整的三个词语来分别形容，即是润物无声、热情澎湃和若即若离，但这三者之间巨大的落差不在于游戏人对游戏的热情。在参展时，有位天真活泼的小学生三番四次地拉着他的母亲来到我们的摊位，两眼放光的神情让人不禁一笑。两只小手握着手柄，手指稍微有些吃力地够到了按键，一玩就是半个下午。没多久，另外的一个小男生也带着他的家长过来。两个孩子兴奋地对战起来，当然只是胡乱地击打着按键。他们的家长也不顾小孩是否玩得过分投入，大概在交流着育儿经。看到这样的场面，就像是自己以前进了街机厅、进了网吧，即便什么招式都不懂，什么游戏都不认识，也能目不转睛地全神贯注的样子。只是这两小儿打游戏的情况比我们幸福多了，不但不用花钱，而且还有家长在背后陪伴，无形之中也是一种支持。

展会上人来人往，一些懂行的朋友帮我们当起了“导游”，教其他感兴趣想要试玩游戏的人如何操作，还有人帮着派发场刊宣传，恐怕在场没有第二家参展商会拥有这么有趣有爱的观众（笑）。但更多的人选择了默默地驻足观看，或许在大部分人眼里，被动漫手游摊位包围的我们有些另类。屏幕上刺激的对决，可能还会被误以为是有名动漫的什么特别篇影像。我并没有问路人类似的问题，却不禁产生了这样的结论。因为从他们的神情中透出了那种对未知事物的疑惑，在受到试玩邀请的时候也多少有些抗拒。可能他们根本就没有意识到，搁在电视前面的那台黑色块状的机器，其实叫做游戏机。

期间也有家长专门过来询问“游戏机”是什么玩意儿，要怎么样才能玩到这些游戏，甚至会问“那些游戏是在电视里面的吗”。身为圈内人被问到这样的问题，虽然有些哭笑不得，但心里其实还是挺骄傲的，因为这意味着自己正在传播这些游戏的潜在价值。但是与此同时，我发觉自己从来没有想过会有一天要回答这些看似最简单，却又一时间不能轻易地理出头绪的难题。我不可能告诉她一个英文的游戏机名称，让她一头雾水，也说不出哪里能买到游戏，况且在我说出价格时，对方大概也已经心生退意了。

比起其他许多娱乐方式而言，我们喜爱的主机游戏如今可以算得上是最廉价也最具性价比的娱乐了。但人们面对未知的事物总是恐惧的。看到游戏机，孩子担心要花很多的钱，担心会被家长责备，家长会害怕游戏拖累孩子的功课，成年人害怕游戏会剥夺他们的空余时间和精力。在真正接触之前，从各种渠道灌输的概念让他们对游戏的负面印象大于正面印象。比起从零认识，这样的情况造成的抵抗力更大。有时候我会无端想起，游戏机已经名正言顺地进来了，在身边却似乎还没有看到过让人激动的主机游戏广告牌，之前的小众游戏依然停留在原来的圈子兜兜转转。要如何才能让好奇取代恐惧，让小众变成大众，或许正是我们最应该思考的课题。



■ 初心者
■ 2016.11.14



游戏·人 第 63 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：anubis

投稿须知

郑重声明

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

CONTENTS

业界风云





游戏风采

光盘收录



影漫世界





文化漫谈







《星际争霸 幽灵》从神作到幽灵

两个团队历时五年打造的神作，为何最终难逃被取消的命运？

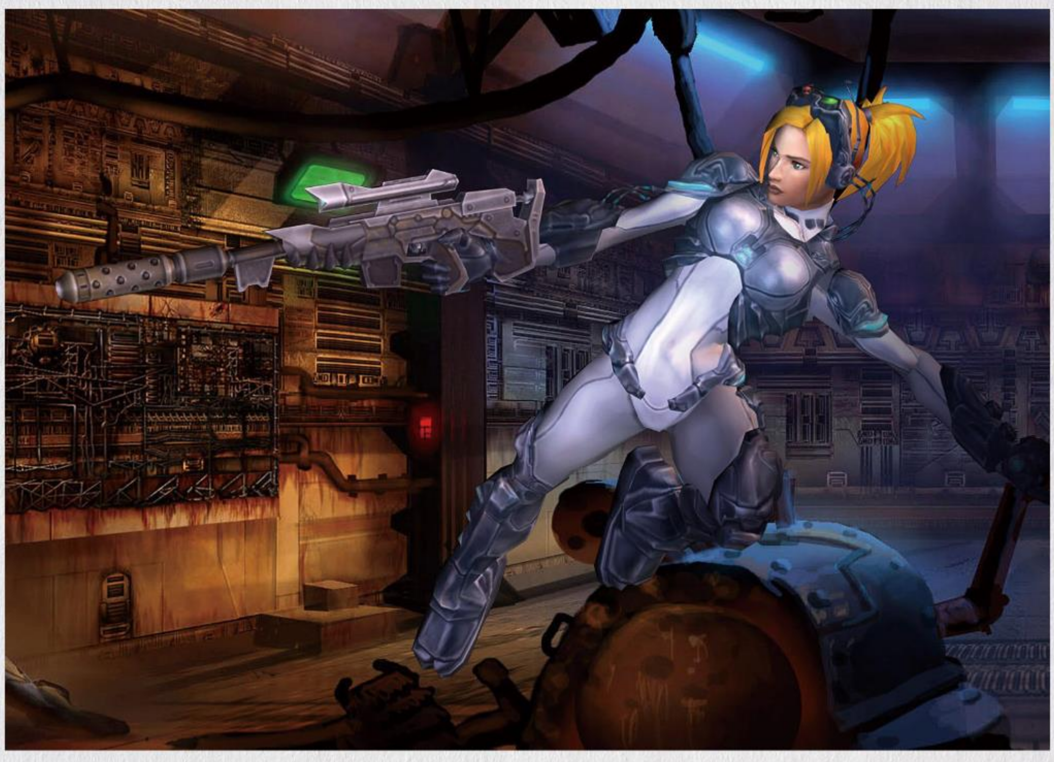
2002年的东京电玩展上，罗伯特·休博纳站在了世界之巅。在此两年前，他所率领的Nihilistic Software在暴雪的支持下开始了一款重大新作的开发。对于暴雪来说，这是一次实验。这家对自身IP严格控制的王牌开发商，首次将其顶尖系列的主力开发工作交给了外部工作室。

当时家用机市场高速增长，而PC游戏处境艰难。暴雪试图在家用机市场分一杯羹。Nihilistic的出现正是时候。

1998年，暴雪推出的《星际争霸》获得了现象级的成功，并成为今后职业游戏领域的基石。而Nihilistic提出以此IP打造一个家用机游戏，从全新角度表现其世界观。这款游戏就是《星际争霸 幽灵》。

两年后，休博纳和他的团队就做出了初步成果。整个团队总共十几人一起飞到了日本，在东京电玩展首次展出了该作的试玩版。《星际争霸 幽灵》曾引起强烈关注，然而不到两年，该项目就深深地陷入了危机。

直到十几年后，《星际争霸 幽灵》的开发者们才对外透露了当年的内幕故事。参与该作数年的詹姆斯·加达德说："《星际争霸 幽灵》在错误的时间诞生在了错误的地点。"



潜入

上世纪90年代，对于很多游戏开发者来说，能在LucasArts工作是一个梦想。但对于罗伯特·休博纳来说，这个梦想实现之后就变得无聊了。经过几年的奋斗，他成为了《绝地武士》资料片《黑暗力量2》的核心开发人员，但很快他决定跳槽。"那是一个入行的好地方，我们都叫它卢卡斯大学，因为收入虽然不太高，但确实是很好的起点。"休博纳说。

在此之前，休博纳已有行业经验，1994年他开发了Parallax Software（即后来的《黑道圣徒》开发商Volition工作室）的科幻飞行射击游戏《Descent》。在LucasArts继续积累了两年经验后，他瞄准了当时的暴雪。那时《魔兽争霸2》和《暗黑破坏神》正当红，《星际争霸》尚未发售。休博纳入职后就参与了《星际争霸》的开发。

1997年，休博纳接到了朋友雷·格雷斯科的电话，他曾与休

文 清国清城 美编 咕噜
编 初心者&告鸟（实习）

博纳一起开发了"《绝地武士》系列"，如今正在与另一个朋友史蒂夫·迪泽一起创业，他想拉休博纳入伙。休博纳虽然不大想这么快就离开暴雪，但他最后还是被说动了。于是他们一起创办了Nihilistic。当时一起入伙的原LucasArts员工克里斯·麦基说，公司的创始成员都是LucasArts里最优秀的人才，很多大作都是他们开发的。

Nihilistic的第一款游戏是《吸血鬼 假面舞会》，这款RPG相当成功。当时《星际争霸》团队关键成员克里斯·米拉说，暴雪对于这款游戏的印象非常深刻。当提出由外部工作室开发《星际争霸》衍生游戏时，Nihilistic成为排名靠前的候选开发商。

当时潜入类游戏大受欢迎，《潜龙谍影》、《神偷》等游戏都大获成功，《分裂细胞》公布后也引起强烈关注。Nihilistic认为潜入类是一个很好的方向。于是休博纳和格雷斯科向暴雪介绍了他们的策划案。米拉当时就在会议室里，他说："雷·格雷斯科说他比在场的任何人都更了解《星际争霸》。"

暴雪著名制作人比尔·罗珀说，当时Nihilistic的一个基本设想是"让玩家亲历《星际争霸》的战争"，这是一个令人兴奋的设想。

在《星际争霸 幽灵》的第一个版本中，一个角色在战壕里战斗，虫族从上方不断涌来。这个DEMO采用了令人惊讶的技术，在战场视角上能看到激烈的空袭以及攻城坦克等经典单位大显神威，场面非常火爆。这段DEMO加上Nihilistic的激情，终于说服了暴雪。比尔·罗珀回忆说："我之所以还记得那些会议，是因为他们的激情极具感染力。"

双方很快就达成了开发合作协议，Nihilistic是游戏开发主体，暴雪提供指引以及反馈，过场动画则是由暴雪制作。据休博纳说，当时签的合同很宽松，没有规定具体的交货时间。暴雪保持了"慢工出细活"的传统，原则是游戏做到足够好之后再发售。对于外部开发商来说，这样的条件简直好到令人难以置信。休博纳说："我们觉得那简直是世上最美好的事，这为我们的团队提供了保障，也给了我们足够的时间。然而其阴暗面是可能会陷入无休止的修改……"

无论如何，休博纳带领他的团队，在旧金山的办公室里开始了热火朝天的工作。



恶化

与暴雪签约后，Nihilistic的员工们都充满了干劲，初期的开发工作也确实很欢乐。

开发团队先是把大量的时间花在了角色身上，让玩家真正感觉自己在控制幽灵。隐身衣和快速移动会让玩家感觉自己是战斗老手，而来自原作的"召唤原子弹"能力，让玩家感觉自己能左右整个战场的局面。剧情方面经过了多次改版，大致主线是主角诺娃在一系列的事件后，最终将与全部三个势力为敌。

麦基说："我们都深信它一定会大卖。"

Nihilistic是一个很好的工作场所，休博纳非常重视合作，希望大家一起参与决策。麦基说，他在其他地方从未见过这么开放的氛围。最初与暴雪之间的沟通也非常顺畅，暴雪指派了一个负责人作为暴雪方的项目制作人，很长时间内是由克里斯·米拉担任该职位。他一般一个月去两次Nihilistic。"每次看到他们都非常努力地工作，感觉像个家庭。"米拉说。

一个小团队能够与暴雪合作，对于团队的所有人来说都是太美好的梦，所有人都尽力了。"我们之所以兴奋，是因为，嘿，那可是暴雪啊，我们要打造一款由暴雪出品的游戏！"在中途加入开发团队的大卫·莱恩·保罗说，他本人没有任何潜入类游戏的经验，但是由于出色的游戏设计，他上手起来毫无难度。

但游戏开发过程中一次又一次的版本修改，最终导致局面不断恶化。已经没有人记得《幽灵》项目到底是从何时开始分崩离析的。休博纳说，当他发现与暴雪的会议越来越频繁，修改与增加新功能的意见越来越多的时候，他意识到可能有麻烦了。

"我参加过一些项目，都是追逐市场上最新最热的玩法，《幽灵》就有点像那样，每个月有新游戏出来，我们就研究它们的创意，然后想加入那些功能。"休博纳说。

2002年《分裂细胞》上市后，暴雪方面就反馈说要添加与之相似的玩法。比如"《分裂细胞》里可以撑开腿支撑在墙上啊，咱们也要这个"。

更要命的是，暴雪每次的反馈可能是前后不一致的，这是因为暴雪方制作人的多次变更。在该作的整个开发过程中，并没有一个固定的制作人。这也让Nihilistic感觉到暴雪并没有将《幽灵》视为一个重点项目。

米拉是暴雪方对此项目最积极、也是参与最深的制作人，他说："因为平常并不在那里工作，只能过一周后才对制作的内容进行评估，那时候十几人的团队已经在做后面的东西了，然后又是大量的变化与反馈需要。我想事态就是这样开始偏离轨道的。"

Nihilistic最头疼的是暴雪从来不给他们清晰的方向。最初定的方向是潜入类，开发团队也做出了自己满意的成果，相关关卡都是围绕潜入制作的。但是向暴雪演示的时候，很多人都认为应该加强动作性，应该让诺娃有更丰富的动作招式。但是当各种动作都加进去之后，他们又觉得有些不伦不类了，有人要求多一些潜入的成分，还有人提出多人模式。Nihilistic这才知道自己真是接了份苦差事。



▲开发团队说，版本的不断变化让他们有时候觉得好像在追着自己的尾巴兜圈子。

空袭小组

暴雪方面有来自各个部门的人组成了一个"空袭小组"，其成员大多没有直接参与项目，他们所做的就是在各种会议上发表意见。这些意见造成了版本的不断修改。而Nihilistic对于暴雪的意见总是完全服从，于是就只能按照他们的要求去改。比尔·罗珀认为，Nihilistic足够优秀，完全可以更大程度地放权给他们，让他们按照自己的想法去做。

对于暴雪的不断转向，Nihilistic内部开始无法忍受。每次Nihilistic高管们飞到暴雪开会，都会在途中开玩笑说看这次暴雪又要有哪些新灵感。休博纳对于暴雪在小细节上的偏执也感到沮丧，他说："我记得我们在步兵靴子的设计上争吵了许多次。"

休博纳认为，《星际争霸 幽灵》开发项目出现裂缝的最早迹象，是从暴雪聘请了外部制作人詹

姆斯·加达德开始的。当时加达德刚刚完成了另外一个项目，开始成为游戏顾问。暴雪创意总监罗布·帕多对于加达德在战斗策划方面的专业性非常钦佩，于是邀请他担任顾问，他对于《星际争霸 幽灵》的参与日益深入。由于他本人在动作游戏方面的背景，他的要求难免会朝着动作游戏倾斜。加达德说：“暴雪最初只是让我传话的……但可能有些时候局面变得有些紧张了。”

加达德说，他并不是要改变《星际争霸 幽灵》的游戏类型，而是需要一些动作元素让游戏有更快的节奏。“这是一个认知问题，”加达德说，“我提出的想法是它仍然是潜入游戏，但并非核心向的潜入游戏，我想他们对此都不大接受。”

动作与潜入之争贯穿了游戏的开发过程。在加达德入局之前，罗布·帕多会对该项目提供必要的指引以及具体的反馈，但加达德接手之后，Nihilistic对他的要求并不是很买账。

在东京电玩展之后，《星际争霸 幽灵》的开发团队已经做出了一些高质量的关卡，认为游戏已经上轨道了，于是他们开始做多人模式。游戏的美术风格改变了，多人组队的多人模式成为重点，但在原开发计划中并无此规划。随着太多决策者的介入，又或者是因为双方都没有足够的资源，游戏的开发进度开始阻滞不前。

2003年底到2004年，暴雪与Nihilistic之间的矛盾几乎到了不可调和的地步，项目已完全无法继续推进。休博纳甚至为Nihilistic签了另外一份工作（新的合作伙伴是EA），坐等其与暴雪之间的合同解约。“我们都知道，如果无法在确定时间内将游戏做完，开发工作只能终止……我不记得当时有没有这么明说，但我想双方对此都心知肚明。我想以当时的游戏质量确实没有达到暴雪的发售标准，但里面有许多闪闪发光的有趣关卡，有很好的潜入关卡，有虫族关卡，有潜入为主的神族舰艇上的关卡，它们玩起来都像完全不同的游戏。”



终结

在2004年的E3展上，玩家们都在《星际争霸 幽灵》的展台上排队焦急地等待试玩。而在附近的一个会议室里，休博纳和暴雪却在讨论是否要将这个游戏继续下去。会议的气氛有些紧张，虽然谁也没有挑明，但双方都感觉到这一切都快要到头了。



休博纳对暴雪非常失望，原本以为傍上了大靠山，谁知结果竟是三年的工作全都白干了。

大卫·莱恩·保罗还记得那一天，原本只是普普通通的一天，直到休博纳将所有人召集到一起，宣布该项目正式终止。莱恩·保罗感到了震惊，随之而来的是无尽的失望。“真是令人心碎的时刻，特别是对美术师而言。他们无数的心血再也无法被玩家们看到了。我记得有人当场就哭了，然后就回家了。对有些人来说确实需要一些时间疗伤。”

令人庆幸的是，项目取消的同时并没有裁员，员工们的工资照发。

开发团队里并不是所有人都预料到这个结果。游戏编曲凯文·曼斯雷说：“我获得的反馈都是很好的，大家都很高兴，然后我就接到了一通电话感谢我所做出的一切，我才知道这项目已经死了。我只能尽量让自己不要多想。至今我还保存着E3拿回来的《星际争霸 幽灵》的T恤。”

通过开发《星际争霸 幽灵》期间积累的技术，Nihilistic可以找到新发行商的支持，开发他们的新作。至于《星际争霸 幽灵》，休博纳本以为他永远都不会再看到这款游戏的复活。

没想到，他错了。

复活

暴雪对于Swingin' Ape这家工作室关注已久。他们在2003年推出的首款游戏《Metal Arms》是第三人称视点动作冒险游戏，获得了广泛好评——就像几年前Nihilistic的《吸血鬼》一样。

所以Nihilistic停止开发《幽灵》后，加达德说暴雪内部认为就此完全放弃该项目太可惜了，交给其他工作室也许还有一线生机。Swingin' Ape貌似是不错的选择。

2004年7月，Swingin' Ape正式被选择为《幽灵》的开发商。新闻发布时，Nihilistic已经在开发他们的新作《漫威复仇者》，休博纳感到十分震惊。“我不知道暴雪是怎么找上他们的，可能是机缘巧合吧，也许是就近找了个开发商，又或许是因为能比较便宜地把他们买下来？大概差不多是这样的吧？”

知情者称，Swingin' Ape接手后马上改变了游戏的开发方向，开发过程的压力没以前那么大了。暴雪方面的意见反馈变得更直接，也不再朝令夕改。开发工作开始几个月后，暴雪于2005年收购了Swingin' Ape。

多个方面的消息称，多人模式是暴雪让Swingin' Ape负责接手的主要原因。虽然Nihilistic也曾策划了一些多人游戏元素，但大部分开发人员认为那样偏离原计划太远，因此相关玩法一直无法落实。而暴雪将Swingin' Ape收购为内部工作室后，在多人模式的推进上更顺畅了。加达德说：“Swingin' Ape的表现非常出色，他们确实做出了一些东西出来而且质量很高，游戏性很出色，射击部分也很棒。”

马修·贝尔是在《幽灵》开始重新制作之前加入Swingin' Ape的。“在那里的工作给我留下了很美好的回忆，我还亲眼见证了那些为《魔兽世界》的计算机集群而准备的海量CPU。”

Swingin' Ape先是在自己的办公楼里工作，远离暴雪总部。贝尔说，暴雪对他们的态度非常友好，而且在他看来，暴雪将《幽灵》视为一个优先项目。“那是一个非常美好的时期，我敢说，他们绝对让我们觉得是家庭的一部分。”

不久后，暴雪就把Swingin' Ape全员搬到了暴雪总部，《幽灵》项目成为真正的暴雪出品，项目获得了全方位的资源支持。



就像Nihilistic在2002年东京电玩展时走向了巅峰，贝尔说2005年暴雪嘉年华是Swingin' Ape最辉煌之时。暴雪在活动期间公布了一段预告片，确认《幽灵》仍在开发中。这时距离游戏项目启动已经有4年时间，然而仍然没有确定的发售日。但这次开发团队比过去更加充满信心。他们在活动期间为一些核心玩家提供了试玩机会，通过与他们的深入详谈，大家对于多人模式部分都赞不绝口。

克里斯·米拉在更换工作室之前就离开了暴雪，当他看到新版预告片公布时吃惊不小。“巨大的改动让我震惊。”他说。

再度终结

整个2005年，Swingin' Ape似乎局面一片大好，但暴雪却面临巨大压力。《魔兽世界》于2004年正式上线，初期可谓诸事不顺，暴雪忙着修复各种技术问题。要维持游戏的上升势头，必须投入大量人力物力。到2005年初，《魔兽世界》的用户已经突破一百万。《魔兽世界》受到巨大关注的同时，其他项目势必遭到冷落，其中也包括《幽灵》。

“说是《魔兽世界》导致了其他一切都无暇顾及也绝对不为过，”比尔·罗珀说，“我们要把《魔兽世界》做得尽可能大……所以在开发过程中《幽灵》只能让位。”

马修·贝尔说，还有一个大问题是业界的技术转型。《幽灵》的开发过程跨越了整整一个主机世代。这款原本为PS2和Xbox开发的游戏到了开发末期的时候，X360也即将上市。《幽灵》要么推进到下一个开发阶段，这意味着要投入更多资源，使其能适应新一代主机。要么干脆将游戏束之高阁，他日有机会再将其复活。

詹姆斯·加达德说：“该怎么选，显而易见。以大多数人的标准来说它都是好游戏，但它的技术已经落后了。虽然最后的决定令人伤心，但绝对是合情合理的。”

一方面是《幽灵》面临着跨主机世代的尴尬，另一方面是暴雪在PC游戏领域越来越成功，进入家用机市场似乎变得不那么重要了。

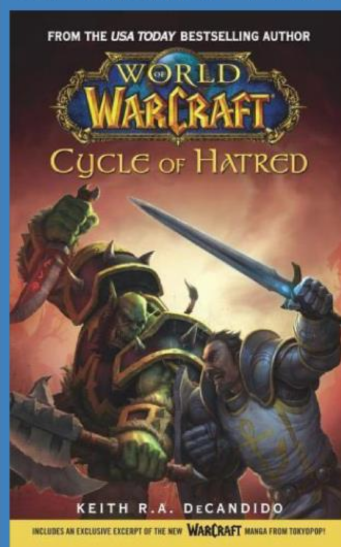
贝尔说，如果当时《幽灵》的开发者们决定将游戏转到X360上，暴雪的高管应该会支持他们。当时暴雪决策者已经给予开发团队选择的权利。但当时由于Swingin' Ape已经是暴雪的一部分，而公司的很多好项目都需要人手，比如《星际争霸Ⅱ》、《暗黑破坏神Ⅲ》等等。对于这些开发人员，坚守一个前途未卜的项目，自然远远不如参加这些超大作的开发。于是《幽灵》团队的解散也就变得顺理成章了。

参与过《星际争霸 幽灵》的一些开发者说，在游戏产业里工作，这种项目的取消是再正常不过的事。但对于某些人来说，《幽灵》有其特殊意义。加达德说，在他的职业生涯中，有两三个被取消的游戏比其他“好几个”要恼人得多，《星际争霸 幽灵》就是其中之一。“我想，如果它能发售的话，肯定会很牛逼，绝对牛逼……”加达德说。

麦姬说，为开发这款没有发售的游戏而付出的时间是值得的。“游戏的发售对于游戏开发者来说并非终极乐趣——乐趣在于好玩的游戏内容……对我来说，这比游戏的发售更重要……你可以发售很多作品，但不一定能那么有趣。”

回首过去，休博纳说：“这项目一开始就有问题，”但他并不怪暴雪，“暴雪本来就不是一家以发行见长的公司，他们有自己的文化。他们需要打破文化壁垒。说实话我也不大喜欢与外部开发商合作！”

比尔·罗珀说，这个项目被取消自然是令人失望的——但两个开发团队都从中获得了经验与教训。“我希望大家明白，将一款游戏取消，公司与开发团队比粉丝们还要难受。这是一件极其艰难的事，这整个过程更多的是艺术创作而非技术工作。”





混合现实背后的神秘黑科技

在VR与AR之后，MR正在成为高科技产业的下一个风口

在佛罗里达州蓝德代尔堡的一个普普通通的郊区里，有一个其貌不扬的办公园区，那里正在成为全球高科技行业的焦点。

在办公楼里，是常见的一排排灰色格子间，而在其中一个办公桌上，一艘外星无人机正在一排齐胸高的盆栽上空盘旋，这架无人机是蒸汽朋克风格，细节非常精致。你可以绕着它，从周围的任意角度观察。你可以凑得更近一点，观察它底部的细节，可以看到里面的各种小管子和突起的电枢。仔细看金属壳的表面，还能看到抛光后的旋窝纹路。当你举起一只手，它就会靠过来，伸出发光的触手触碰你的指尖。

然后它鸣叫着，在桌子上慢慢旋转起来。它看起来和旁边的台灯与电脑显示器一样真实，但它并非实物，而是通过合成现实的头戴显示器呈现出来的。它有着强烈的真实感，你看不到像素点或者其他的数字痕迹。如果将头戴显示器对准明亮的灯光，会看到图像变得有一些透明，但即使是这样，它仍然给人以强烈的实物感。

这就是所谓的“人工现实”（Artificial Reality），而该设备的开发者Magic Leap是创业公司里超神秘的一家，它的技术是真正的黑科技。



混合现实

在目前Magic Leap提供的技术演示中，可以通过眼镜看到人类大小的机器人穿透现实中的墙壁，可以用道具枪向他们射出能量光波。还可以看到迷你小人在现实的桌面上摔角，就像《星球大战》的全息象棋游戏。这些小人都有极强的实物感，仿佛他们并不是存在于镜片中，而是站在了桌子上。

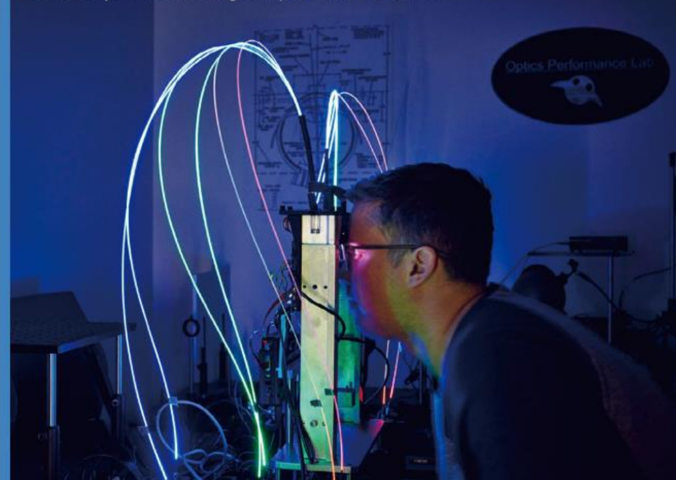
将虚拟现实重叠于现实之中，这就是所谓的“混合现实”（Mixed Reality，MR）。镜片本身是半透明的，你可以像戴眼镜一样看到周围的一切。总的来说，其概念与微软的HoloLens类似，但其黑科技感更强，其虚拟视觉表现力超过了所有对手。正因如此，各种风险投资争相涌入。谷歌是第一家投资Magic Leap的公司。过去一年来，世界各地高科技公司的巨头们都来到Magic Leap的办公楼拜访，体验他们的未来科技。在今年初，以阿里巴巴为首的多家公司对其进行了史上最大规模的C轮融资，总共投资额达到7.93亿美元。至今，投资者们已经为它投入了14亿美元。

一家还未推出任何实际产品的公司，仅仅凭借技术DEMO，就拿到了14亿美元，这着实令人惊叹。目前Magic Leap甚至没有向任何软件开发商发布其产品。除了潜在投资者与顾问之外，能够实际体验到Magic Leap的人屈指可数。Magic Leap到底凭什么让整个高科技风投圈为之疯狂?

几乎所有的主要高科技公司都已加入到VR/AR的技术竞赛——Facebook、谷歌、苹果、亚马逊、微软、索尼、三星……大批顶尖工程师开始着手攻克VR/AR领域。仅Facebook一家，就有400多人在从事VR领域的研究。还有230多家公司从事相关硬件与内容平台的搭建。在全球资本市场上，关于VR/AR题材的炒作早已火力全开。巨量的热钱涌入这个尚未形成实际市场的新领域。

在上世纪80年代末、90年代初曾出现过第一波VR热。当时一些研究机构用超级计算机与当时最先进的头戴显示器造出了已初具效果的VR设备，通过高科技巡展的方式，在硅谷、美国各地的军队和大学进行展出，并提供给平民体验。那时前往参观的人们，90%以上都会买一张票体验VR。虽然当时的VR与如今相比很原始，但立体呈现、体感互动等元素都已具备。

■创始人 Roy Abovitz 展示 Magic Leap 神秘的光子光场芯片。



但VR的大规模量产并未到来，因为这种设备当时成本高达数万美元。之后几十年，投资者们想方设法提升质量，但总是无法降低成本。25年后，救世主在一个意想不到的地方出现了——智能手机！移动设备每年的巨量出货，使得该领域的相关产业链飞速发展，各种零部件成本以惊人的速度降低。超高解析度的小屏幕成本降到几十美元，手机的处理能力超过了几十年前的超级计算机，自带的陀螺仪与动作传感器可以用于VR的动作侦测。于是年仅十几岁的Palmer Luckey就能在自驾车库里鼓捣出成本相对低廉的高质量VR设备，他设计的Oculus Rift成为VR/AR革命的导火索。

当今所有的头戴式VR显示设备全部都是使用廉价的手机技术。微软HoloLens MR系统开发者之一的Jaron Lanier说，在1990年想要实现三星Gear VR或谷歌Carboard的手机VR效果，至少需要100万美元。

体验的互联网

业内认为，VR正在创造下一代的互联网。当今的互联网是一个信息网络，包含60万亿个网站页面，记录了4万亿GB的数据，每秒发送几百万封电子邮件，通过数十万亿亿的晶体管互联互通。我们的生活全部建立在互联网信息之上。而VR将会是由体验组成的互联网，用户将通过VR或MR设备分享体验。在你的记忆中，这种体验不是以视觉的形式存在，而是作为一种经历被保存下来，就像你真的亲身经历过一样。正如Magic Leap创始人Rony Abovitz所说：“我们正在建造一个关于存在与体验的互联网。”

何谓“体验的互联网”？想象一下VR/AR版的微信，朋友圈的信息不再只是文字、图片和影像，而是虚拟现实体验。你用MR眼镜打开朋友圈，瞬间就能化身为正在世界各地旅行的好友，一会儿穿越神秘的金字塔，一会儿在火山口看岩浆涌动，一会儿从几千米的高空一跃而下……过去只有土豪们才能体验的丰富生活方式变得唾手可得。

2016年在温哥华举办的TED会议上，展出了一款叫做“Void”的产品。其技术并没有Magic Leap高端，但它采用了最好的消费级零部件，创造出令人难忘的体验。所有体验者都兴奋得尖叫，激动得想要体验更长时间。

Void是一个舞台魔法、一个主题公园、一座鬼屋。每年，三大创始人之一的Ken Bretschneider都要在犹他州搭建一个奇异的鬼屋，两天就能吸引1万多人。他发现可以通过VR强化鬼屋的互动。第二个创始人Curtis Hickman是一个职业幻术家，也是一个视觉特效的制作人。而第三位James Jensen曾是电影特效制作人，也做过主题公园的体验设计。他将VR与现实的游乐场地结合，创造出VR游乐场——这就是Void的基本概念。

进入Void后，体验者首先要穿上一套5公斤重的装备，其中包含了电池、处理器和22个触觉传感器。头戴显示器与耳机直接与身上的这套装备连接，所以可以不受线路困扰，在房间里自由行走。这对于VR空间中的存在感非常重要。体验者将会在《夺宝奇兵》般的世界里冒险，在其中所看到的世界非常庞大，虽然实际上只是在狭窄的小房间里行走，但通过所谓的“重定向行走”，让人感觉是行走于一个巨大的世界中。



▲ Magic Leap 办公室内部的工作场景。

飞翔的鲸鱼



▲跃动的鲸鱼是 Magic Leap 的标志物。

今年上市的大部分高端VR设备都采用了“动态立体声”系统，与普通立体声不同的是，它能根据玩家在VR空间中的位置移动而动态改变声源的相对位置。要增强玩家在VR空间里的存在感，就需要内耳感觉出真实的音源变化。如果视觉与听觉不同步，也会导致眩晕。

出色的VR还应包含触觉。爱尔兰沃特福德理工学院教授Jason Jerald说，我们在VR空间中的存在感更多地来自手部触觉。VR手套仍然无法做到消费级，所以硬件开发商们使用控制器来代替，用于与虚拟物体进行互动。触觉、视觉与听觉是VR不可或缺的三要素。

Magic Leap还没有达到Void的沉浸感，但它仍然是视觉上最令人印象深刻的技术。因为它真正地将虚拟物体变活了。创始人Rony Abovitz从小成长在佛罗里达，他一直着迷于科幻与机器人，所以他选择机器人技术作为自己的从业领域，他在迈阿密大学获得了生物医药工程的相关学位，在学生时代就开了一家公司，开发手术用机器人。

Abovitz是一个怪主意不断的人，而且总是一个想法连着两个想法，不断发散开来。他的大部分想法都是将物理与生物学结合。他的推特帐号将自己描述为“人类、动物和机器人的朋友”。他对于机器的逻辑，以及生物的灵魂都有深刻的见解。当你要创造出机械手臂帮助人类医生穿入血肉之躯，你就要遵守物理学、生物学以及人类意志。Abovitz满足了这三大要素，所以他的手术机器人卖得很好。2008年，他开办的Mako公司上市，2013年以16.5亿美元卖掉。

在这次成功创业中，Abovitz又产生了新创意：能否创造一个虚拟的膝盖，用于修复真实膝盖？能否利用虚拟膝盖的图像叠加进行膝盖手术？Abovitz开始思考将虚拟世界与现实手术进行重叠的技术。在此过程中，他也在创作连环画。

Abovitz深爱着科幻，他自己创作了一个架空世界——那里有飞翔的鲸鱼、穿上蜻蜓装备的人类，还有入侵的机器人大军。通过创业赚到钱后，他聘请了彼得·杰克逊的Weta Workshop视觉特效公司，将他的架空世界创造出来。这个世界叫做“Hour Blue”，它从一部连环画变成了VR的先驱。

Abovitz为了开发这个虚拟世界而成立的公司就是Magic Leap。它的LOGO就是这个虚拟世界中标志性的动物——飞翔的鲸鱼。

2012年，Oculus的Kickstarter众筹启动，各种使用手机实现的VR设备接连出现。此时，Abovitz的创业方向开始改变。由于他在生物医药领域的背景，他认为VR技术应该将人作为其中的一个环节，VR与MR必须结合使用硅片与生物电路，玩家所获得的存在感不是通过VR屏幕获得，而是直接来自神经中枢。

当我们看电影时，大脑将一系列静态图片的组合识别成动态画面。同理，如果你从很多个角度扫描一只蓝鲸，你就可以将其变成一个3D立体图像，在头戴显示器中呈现，从任意角度观察。即使我们知道该物体并非实物，仍然会下意识觉得它就在那里。但只要其中有一点点异常，就会破坏实体存在感。比如对于碰到线缆的担忧，就会破坏你对这个虚拟世界的认知，从而无法脱离现实世界。这就是HTC Vive等VR设备当前存在的最大弊端。

所以Magic Leap要创造的是一个无绳化的人造现实设备。而它的竞争对手也十分强大。微软的HoloLens有着相同的概念，它将处理器、光学设备与电池集于一体。另外一家创业公司Meta也通过众筹推出了自己的MR设备，预计今年秋季就能发售。

这三款MR设备都是将影像显示于半透明材料上，这种镜片上有纳米级纹路的图层。从镜框边缘射出来的光聚集在纳米纹路图层并反射到眼球，就形成了图像。

不管Magic Leap的技术原理是什么，其优势在于像素消失了。而目前大多数VR设备最令人不满的是像素感太强，因为屏幕解析度本身只有1080p或者2K，在贴近眼球的观察距离下，像素感极其明显。而毫无像素感的Magic Leap真实得令人难以置信。


▲ Magic Leap 的精华就在于其神奇的镜片。

内容创造者

现代社会的生活被各种屏幕所环绕：电视屏幕、电脑屏幕、手机屏幕、平板屏幕……而如果MR成为未来的主流，它将取代其他所有屏幕。只要有足够高的解析度，这种眼镜片般的屏幕能够显示任意数量、任意尺寸的屏幕。在目前的Magic Leap演示中，还可以在其中呈现出虚拟电影屏幕，用来看高清电影，画面的明亮与清晰程度不比家里的大电视机差。在它的旁边还可以出现其他多个虚拟屏幕。

实际上，微软对于HoloLens的野心就是取代办公室里的所有屏幕。在其DEMO中可以看到工作人员移动着身边的虚拟屏幕，或者点击进入到3D会议室，瞬间与不同城市的同事们面对面开会。Meta公司创始人Meron Gribetz说，他的全新Meta2混合现实眼镜将会在



▲目前开发团队正使用射线机器人进行合作。

一年内全面取代自己公司里的显示器。通过这种眼镜取代手机也不难想象。当一切都能在眼前巨幅呈现，谁还需要手机的小屏幕呢？换句话说，这种新技术将能够取代台式机、笔记本电脑和手机。难怪苹果、三星以及所有硬件商都对其高度重视。这将会是一个颠覆性的新领域。

关注MR的不止是硬件与平台厂商们，内容开发者们也已经开始行动。在新西兰惠林顿的电影制片厂里，导演彼得·杰克逊说最近他对拍电影的兴趣锐减，并不是因为内容问题，而是嫌弃当今电影的拍摄方法过时了。他相信人工现实将会是讲故事与创造新世界的重要新领域。杰克逊目前是Magic Leap的顾问团成员之一，他的公司也将为该设备制作内容，他说：“混合现实并非3D电影的延伸，它将创造娱乐新形态。”

杰克逊认为MR比VR有趣得多，“MR不会把你从这个世界带走，它是在我们的现实世界里增加元素，它有极大的灵活性。你可以添加很小的东西——比如在桌上的小人偶会和你对话。你也可以将房间的四面白墙变成摩天大楼，你坐在那里看着白云从身旁飘过。戴上Magic Leap眼镜，你可以抬头看见帝国大厦，看着它在1930年代正在建设的时候，但速度大大加快。它也可以成为为教育、娱乐与旅游的新方式。我估计在10年内，Magic Leap这种MR技术将会像智能手机一样普及。”



Weta Workshop最擅长建造细节极度丰富、高度逼真的幻想世界。大型的MR和VR世界需要最高水平的数字化建设。用户可以在里面自由移动，可以在街头流连忘返，在某个物品前赞叹其细节。要让这个世界真实可信，就要充分照顾到所有细节。

Weta正在与Magic Leap合作开发一个叫做“Dr Grordbort's”的虚拟世界。该项目的负责人是Richard Taylor，他已经建造了30年的幻想世界，大部分时间是和杰克逊合作。Taylor是一个雕刻家，进入虚拟现实对他来说是一次重要转型。

人工现实需要Taylor和杰克逊这样的世界建造者，为VR和MR制定基础规则。显然过去的许多经验是不适用的。比如，第一人称视点在游戏中很常见，用户超过1亿的《我的世界》也是采用第一人称。但是在VR版的《我的世界》中，化身为主角，拿着工具砍树、敲砖的体验变得完全不同了。第一人称视点变成了“自我视点”，在这种状态下，原本平面屏幕中的一切视觉元素都被全面强化了，以至于一些过于刺激的视觉元素必须要调弱，比如过多的血腥描绘。在VR空间里，玩家的感官将会招架不住这种刺激。

实际上，在VR或MR世界里，最强烈的感受是多人互动。VR的乐趣将会因为用户之间的分享而呈指数级提升。这意味着VR将会成为最佳社交媒介，并远远超过当今的社交媒体。

有一种VR测试叫做“棒球棍退缩实验”，简单来说，就是站在某个拿着虚拟棒球棍的人旁边，当他挥动球棍时，你会躲闪吗？你的反应表明了在这个VR世界中的“浸入”程度，如果程度并不深，你会笑出来或者在那儿等着感觉它会如何“打到”你，但在真实环境中，你绝对不会坐以待毙。对于虚拟现实的更好的测试是扑克测试。坐在你对面的那个虚拟人是否传递给你足够多的眼神接触、肢体动作和社交临场感，使你能识别他们是否虚张声势？

终极现实

对于MR眼镜来说，一个关键的技术是要利用外置摄像头扫描周围的环境。利用摄像头与传感器，可以获得周围物体的纵深位置信息，从而建立其三维坐标，这样才能将虚拟物体与其位置匹配。Magic Leap与对手的产品相比有一个独特的功能：它利用一些特有的协议，能够将已经扫描匹配的地点信息保存在云端，这样其他用户到该地点时就不需要重新扫描，只需与云端同步即可。同时用户的设备还是会更新周围环境的变化。这个特点可以实现许多有趣的社交功能，比如你在异地的男友/女友，能够通过网络将一束虚拟的鲜花放在你家的花瓶里。因为这些位置信息已经在云端，所以对方可以设定虚拟物体在远端的摆放位置。

当然，要实现这些功能并不容易。MR/VR意味着将现实世界数字化，比起本世代技术的单纯图像化，这种虚拟空间化意味着数据量的指数级提升。这对于服务器的规模、带宽、处理能力、存储能力都提出了巨大的挑战。不止是MR/VR设备本身需要不断改良，支撑这一切的网络基础设施也需要大规模更新换代。

而在设备上，MR目前面临的一个最大瓶颈其实是电池续航问题。电池技术是当今科技的最大瓶颈之一，几十年来从未有本质性的突破。iPhone 6S已经算是非常轻便的高性能手机，因为需要电池，其重量仍然超过140克。而对于眼镜来说，如果超过50克就会让佩戴者相当不适。MR设备需要数倍于iPhone 6S的性能，以及超高的镜片解析度，这自然意味着耗电量的大幅提高。即使目前手机业的生产工艺技术进一步加速进化，也很难在一个墨镜镜框里集成数十倍于iPhone 6S的处理器性能，更不用说还要在其中装下至少数千毫安的电池。目前HoloLens的重量为579克，与其他设备相比已是非常轻便，但其电池续航时间只有2个多小时，完全无法满足MR设备“取代所有屏幕”的需求。

在可见的未来，电池技术都不大可能取得重大突破。因此MR业界提出了一个新的设想：利用无线充电技术，为MR眼镜提供源源不绝的电力。未来用户们可能会人手一个大容量无线充电宝，放在口袋或者手提包里，为MR眼镜持续充电。眼镜本身可以做得更小更轻，



▲ Magic Leap 员工举办会议的客厅区域，有些人通过远程设备参会。

仅自带极小容量的电池做应急之用。

几乎所有MR/AR软硬件开发者都会经常提到一本叫做《雪崩》的科幻小说，这是描绘虚拟现实的经典之作。Abovitz创办Magic Leap之后招聘的第一个人就是Neal Stephenson，也就是该书的作者。他希望Stephenson成为Magic Leap的首席未来学家，因为“他既有工程师的思维，又是一个伟大的作家”，Abovitz让Stephenson带领一个小组开发各种新形态的艺术叙事方式。Stephenson说：“人类已经在2D屏幕上做到了极致，现在只有通过3D才能释放更大的创造力，而这意味着需要在根本上改造娱乐媒介。”

虽然VR/MR的发展仍然面临许多难以克服的问题，但技术的发展往往会超出人们的想象。手机刚出现时，巨大到需要有自己的行李箱。当时的人们可以想象到未来的手机会越做越小，但恐怕没有多少人会想到，在它变小之后，按键也消失了，屏幕能比电视机还清晰，并且内置了超级计算机。同样，VR与MR今后会发展成什么样，也是今天的我们无法预测的。开启了智能手机时代的苹果成为了全球市值最高的公司，而开启并称霸VR/MR时代的公司，或许将成为人类历史上最大的公司。

Magic Leap是否会成为这样一家公司？这一点谁也无法预测。一个新领域的探索者不一定会成为征服者，但肯定会被历史所铭记。Magic Leap已经提交了150多份专利，但至今也没有对外公布过产品雏形。他们不需要着急，因为世界还没有做好迎接MR的准备，也许我们需要先感受更多的VR，才会迎来更能代表“多媒体终极方向”的MR。

巨人的彷徨：迪士尼30年游戏史

迪士尼又一次放弃了游戏发行事业，在其历史上曾无数次地摇摆与彷徨

迪士尼终于彻底放弃了游戏开发业务。

5月10日，这家传媒娱乐巨头宣布取消玩具游戏系列《迪士尼无限》，并宣布其游戏发行及开发部门Disney Interactive将转型为纯授权的商业模式，今后将只授权给合作伙伴开发游戏，自己将退出游戏开发领域。

这则消息让很多粉丝感到震惊。就在几个月前，迪士尼还在吹嘘《无限》是多么成功，并公布了一系列更新计划。今年3月份，迪士尼互动副总裁John Vignocchi声称《迪士尼无限》是其类型中排名第一的游戏。

这并不是迪士尼在游戏业务上的第一次激进转型。在过去30多年来，迪士尼的游戏部门经历了多次相似的转型……

兔子罗杰

1980年代末，迪士尼开始在游戏开发领域迈出了第一步。取得成功的不是那只老鼠，而是兔子。

在成立专门的游戏部门之前，迪士尼开发了教育PC软件，其消费产品部门将角色与电影知识产权授权给其他公司开发游戏。但迪士尼最早获得成功的游戏之一，也是第一款由其自主发行的非教育游戏，名为《谁陷害了兔子罗杰》。这是迪士尼内部开发的游戏，当时迪士尼还没有成立游戏部门。

当时该项目的整个开发时间只有9个月，迪士尼消费产品部希望游戏能够与电影同步上市，因为无法在短时间内找到合适的授权方，因此就决定让自家的软件部门自主开发。

负责开发这款游戏的团队来自迪士尼的唱片公司，同时获得了外部开发商的帮助。华特·迪士尼唱片公司拥有自己完善的发行体系，可利用其销售网络进行游戏发行。同时迪士尼找到了Reichart Von Wolfsheild和他的Silent Software帮忙开发游戏，电影版的几个动画师也参与制作。

Reichart Von Wolfsheild说：“当时你要说自己是做游戏的，感觉就像说自己是卖毒品的一样。大家对这个都不大懂，就觉得是个能赚很多钱，会坑害小朋友的东西。”

电影的授权游戏在当时有过一些经典的失败案例，比如雅达利的《ET》，几百万套卖不掉的卡带被埋在了新墨西哥的沙漠里。这让整个行业心有余悸。当时的迪士尼总裁Frank Wells曾亲自见证了《ET》的惨败，试图避免重蹈覆辙。Von Wolfsheild说：“那时将一个知名品牌与技术相结合，就会被认为是死神之吻。”

迪士尼需要的不止是一个游戏版本，当时的平台众多，迪士尼要尽可能覆盖更多平台。当他们找到Silent Software时，时间已经过了大半，Silent Software只有90天的实际开发时间，还要做出Amiga、IBM、Commodre 64等多种版本。最后他们竟然奇迹般地及时交付，首个版本与电影版同时发售，该作销量超过25万套，登上了众多游戏杂志的封面。

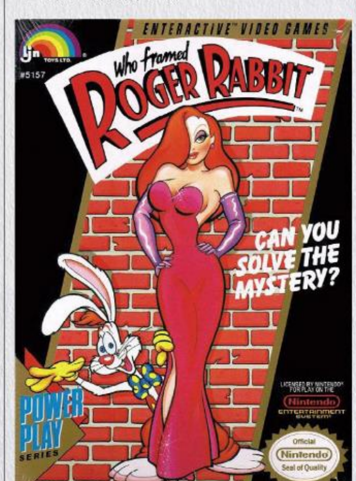
这次成功让迪士尼决定成立自己的游戏发行与开发部门。但在当时，迪士尼内部对于游戏行业知之甚少，对行业潜力更缺乏认识。David Mullich是迪士尼在1987年招聘的第一个游戏制作人，他说：“在家用机游戏方面，我们当时并非发行商，只是个授权方。我们对发行业务没有准备，因为当时需要生产卡带，还有运输、海外发行等诸多环节。”

迪士尼更关注的是电脑游戏市场——比起游戏卡带，软盘与CD-ROM的生产成本低，利润率更高。所以在家用机市场上，迪士尼主要采用授权模式，而电脑游戏则开始尝试自主开发与发行。首先是从低龄游戏开始——迪士尼在低龄玩具市场上一向有很好的战绩，曾推出了《米老鼠学英语》、《米老鼠学数学》、《米老鼠学绘画》等学前教育软件。迪士尼游戏的目标是这些现有的用户群。

迪士尼的授权游戏业务也不乏成功之作：授权版的《小美人鱼》登上了《今日美国》的头版。迪士尼还推出了《Sound Source》，这是一个电脑软件，能够生成高质量的音效，包括音乐与人声，这在当时是非常创新的产品。此外迪士尼还推出了又一款由Silent Software开发的软件：《迪士尼出品 动画工作室》，其售价高达169美元。

Von Wolfsheild说：“我们曾经的销售纪录是与迈克尔·杰克逊的《Thriller》专辑肩并肩的，我们赚的钱比杰克逊的音乐专辑更多，因为我们的售价高。”

《动画工作室》究竟有多成功？它比此前迪士尼推出的22款游戏全部加起来的销量都要多，整个迪士尼软件部门因此而扭亏为盈。充沛的资金也使其能够推出更多优质游戏，比如《米老鼠的魔幻城堡》和《DuckTales》都成为迪士尼历史上的经典之作，直到2013年还有重制版推出。



政治斗争

80年代末90年代初，迪士尼的发展顺风顺水，多部动画电影成为经典，比如1989年的《小美人鱼》，1991年的《美女与野兽》——该作成为第一部获得奥斯卡最佳电影奖的动画长片。之后1992年的《阿拉丁》更是获得了两项奥斯卡大奖。而在那时，迪士尼软件部门对于游戏业务的发展方向仍然犹豫不决。

迪士尼集团高层放手让软件部门决定自己的未来，于是这段时期出现了许多不依赖迪士尼现有角色的原创游戏。《惊奇岛》曾被《计算机游戏世界》杂志提名为年度最佳模拟游戏。还有《Coaster》是一款创新的过山车模拟经营游戏，比后来大成功的《过山车大亨》早了好几年。

但是随着游戏在主流社会中的存在感越来越强，迪士尼决定对蓬勃发展的游戏部门进行一次大改革。1989年到1993年间迪士尼软件部门产品开发主管Roger Hector说：“当时我们的业务运作方式吸引了不同部门的注意，他们都想插一脚，想要获得一些控制权。而我们那时还是个小部门，没有什么发言权，所以这些讨论都是在我们的上层进行的。”

各种新项目变得不可能获得审批，在管理层面前做了无数次的新项目汇报而无果，在6个月被无数次驳回之后，Mullich选择了离职。

“某种意义上说，这是我们自己成功的受害者，”Mullich说，“实际上，当我们取得成功后，突然所有人都想分一杯羹，这突然就从一个小家庭作坊式的生意变成了大公司的商业架构，各种政治都卷进来了。”

当时的迪士尼软件部门隶属于消费产品部，他们要寻找自己在整个迪士尼集团内部的位置。罗伊·迪士尼希望所有产品都融入经典角色，而这是当时游戏部门没有注意到的。迪士尼软件部花了两年的时间开发了一款《幻想曲》的相关游戏，结果被公司取消了。

迪士尼必须在公司战略层级做出决定——是否要继续其游戏开发业务。在某个会议上，他们讨论了是否应该将所有游戏开发业务全部转到内部，同时将该部门的人数增加三倍……又或者在六个星期内将整个团队裁掉。这个决定最终在1994年才敲定。

为了让那些外行高管们了解业务区别，迪士尼软件部的团队经常要将软盘、CD-ROM和游戏卡带拿到预算会议上。在战略规划会议上要讨论“为何孩子们需要发色数超过4种颜色的游戏”

而迪士尼需要决定的是直接收购一些已成名的团队，还是培养自己的团队。游戏部门的人都知道迪士尼高层并不懂游戏，他们只是知道需要在这个极具潜力的领域进行商业部署。产品开发主管Hector说：“公司政治几乎是比其他一切都更难克服的挑战。”

对迪士尼软件部来说，越多的成功意味着越多的问题，那时距离迪士尼互动的正式成立还有好几年的时间。迪斯尼对于全新的互动业务有些不知所措。

对消费者来说，迪士尼的作品充满魔力。但迪士尼的任何产品，无论是电影、电视、音乐还是主题公园——都不是魔杖变出来的，而是各个团队努力的成果。虽然迪士尼有的是动画专家，但迪士尼软件部面临的一个大问题就是缺乏有足够经验的游戏制作人，在当时洛杉矶并不是一个游戏开发领域的热土。



迪士尼软件部的做法是招聘一些游戏制作人，然后从电视与动画部门调派开发人员，学习游戏开发经验。Hector的目标是打造迪士尼内部真正有实力、有影响力的部门，并转向自主开发游戏。“我们不缺美术素材，就是缺人，也没有相应的组织架构。”Hector说。

“迪士尼无论是在当时还是现在，都是由训练有素、才华横溢且充满远见的人带领的，”Hector说，“我们不想让羽翼未丰的迪士尼软件部门推出一些垃圾游戏辱没了公司的名声。”

Mullich说，和他之前呆过的几家游戏开发工作室相比，迪士尼软件部“更像一个运营正规的公司”。

“我不大确定那时候他们是不是有所谓的战略，但他们至少想要确保站稳脚跟，并且制定计划，要在游戏与互动娱乐领域最低限度有一个一席之地。”Hector说。

在世人看来，迪士尼可能是地球上最快乐的地方，但在公司内部，却经常充满愁绪。Mullich说：“让人震惊的是，作为一个铁杆迪士尼粉丝……我喜欢迪士尼的一切，但是在迪士尼工作我才发现可不像他们做的东西那样有趣。那是一个政治氛围很重的地方，特别是我在职的最后两年。后来我去其他公司工作就习惯了。”

与其他公司一样，员工们的满意度不高，人员流失率就必定提高。迪士尼发现要保持其新游戏开发部门的稳定性相当困难。另一方面，高层也不大信任本公司自研的游戏。

90年代初，当游戏产业进入高速发展阶段时。迪士尼软件部没有趁热打铁，反而倒行逆施：放慢了在游戏产业的步伐。

当时迪士尼的各个部门都向时任CEO的Michael Eisner提出想要在互动娱乐业务上插足，这反而导致游戏事业的主体不明，各种项目无法开展。Hector说：“上级告诉我们，公司还没有最终确定如何进行管理，以及战略如何执行，所以我们被告知‘把手头上的东西做完之后先不要启动任何新项目’。等待一切的最终敲定。”

就这样，迪士尼将软件部门束之高阁。“我们基本上就无事可做了，这对迪士尼其实也无所谓。”Hector说。

这种状态持续了一年多，团队的很多成员都离职了。就像最近的《迪士尼无限》一样，在游戏上投入力量并获得一定的成功之后，迪士尼又将一切推翻了。

但这并非迪士尼游戏业务的终结。利润丰厚的授权生意即将改变一切，而一场潜在的合并案几乎彻底改变了迪士尼的未来游戏之路。

大扩张

如今你很难想象米老鼠与士官长的游戏由同一家公司开发。但是在90年代初，这种事情并不是没有可能。



▲授权开发的世嘉 MD 游戏《阿拉丁》。

1992年，Marc Teren成为迪士尼消费产品部商务总监，他的第一个任务就是将迪士尼的IP授权到各种软件。他会见了微软、EA、西木工作室，以及“当时几乎所有的大型软件开发商”。迪士尼几乎要将整个软件生意外包，自己不再做开发和发行，只需坐收授权费即可。

“软件部门还没有盈利，而授权业务的利润极为丰厚。”Teren说。

迪士尼与Teren打算将整个游戏业务全部授权给微软，将其软件部门直接与微软的消费产品部门合并，成为一个大型的消费软件综合体。它将全权负责迪士尼的所有授权游戏。如果这场交易落实的话，他不仅将改变迪士尼，也将改变微软的游戏业务，甚至改变整个业界。

但微软提出合并后，所有产品的数字版权归微软所有，迪士尼可以保留卡带、软盘和CD-ROM版的版权。当时数字游戏发行才刚刚起步，游戏的主力销量仍然是来自实体版本，迪士尼的高层还不大明白其中的利害关系。而迪士尼软件部知道，未来将会是数字发行的天下，如果将数字版权交给微软，迪士尼将失去掌控。于是最后迪士尼放弃了与微软的合作。

然后迪士尼软件部获得了一些成功，改变了公司高层退出游戏业的决定。首先是迪士尼与IBM的

计算机部门合作，通过IP授权获得了1亿美元的收入。虽然Teren极力避免游戏授权的垂直整合，但这次合作打开了垂直整合业务的大门。迪士尼软件部不再是公司的财务负担，它找到了一条盈利之道。

与此同时，迪士尼影业的负责人，现任梦工厂CEO Jeffrey Katzenberg开始涉足游戏业务。他的第一款产品是授权开发的世嘉MD游戏《阿拉丁》。他亲自对该作进行了监督，并对游戏版本提供了意见反馈。

虽然《阿拉丁》是授权给世嘉，但迪士尼其实也在一定程度上参与开发——游戏中的人物动作是由迪士尼的动画师负责的。而游戏的实际开发商也并非世嘉，而是Virgin Interactive。此前，Virgin开发的MD版《丛林之书》使用了一种全新工具，在MD上实现了手绘动画的画面感觉，这让Teren感到非常惊艳，于是提出由其负责开发。

世嘉、Virgin与迪士尼之间的三方合作就此开始了。在1993年的消费电子展期间，三家公司发表了联合声明。《阿拉丁》推出后获得了巨大的成功，销量超过400万套。

《阿拉丁》的成功，以及Katzenberg促成的与IBM的合作，完全改变了迪士尼软件部的命运。

“在已经决定退出软件业务之后，公司开始重新进行评估，在战略和商业角度上，重新审视是否应该在软件业务上进行垂直整合。”Teren说。

此时迪士尼软件部的内部运营已经中止。迪士尼高层刚刚决定退出软件事业，软件部马上就有令人心动的巨大成功。高层又一次犹豫了。究竟应该是做授权，还是做发行，关于这两个方向的争论贯穿了迪士尼的整个游戏历史——直到如今仍然在这两条路之间摇摆。

在《阿拉丁》的成功之后，迪士尼再次改变了主意。迪士尼开始决定大力扩张发行业务，Teren就是新团队的成员之一。迪士尼又回到了软件部门几年前踏出的那条路。

1994年，迪士尼正式成立了迪士尼互动（Disney Interactive），Teren担任副总裁，Steve McBeth担任总裁。原迪士尼软件部缩减到只剩8人，其他管理团队已退出，该部门需要重建。

“成立迪士尼互动的目的是大幅提高游戏业务，进行更大规模的投资，组建更大的团队，看我们能在市场上造成多大的影响。”McBeth说。

除了Gameboy和GameGear这两台掌机的游戏仍然保持授权外，如今迪士尼的其他游戏都开始转为由其内部体系开发与发行。游戏部门隶属于原先的消费产品部，并且成为消费产品与迪士尼电影制片厂的交汇点。

迪士尼互动本身又有两个部门，一个是迪士尼互动娱乐，还有一个是迪士尼互动教育娱乐，之后这两个部门又扩张为4个。所有软件开发工作都转向内部，推出了多个成功作品，包括《迪士尼动画故事书》系列，《狮子王》系列、《风中奇缘》、《耐德梦游记》等。

迪士尼互动继续高速增长，仅Teren部门就从3年前的8个人，增加到80到120人。迪士尼专门为该部门安排了几个全职的招聘人员，负责招聘新人。高管团队每周两次，每次3个小时专门用于面试和评审应聘者。Teren说：“对互动叙事方式有经验的人并不多，不管是哪个层次的人才都是如此，当时就只能通过一个程序员和工程师组成的小团队来推动业务的开展。”

当时迪士尼高层对于游戏业务的支持力度让McBeth感到吃惊，这种空前的支持也是优质作品辈出的主要原因。McBeth说：“最高层领导的重要性无以复加，他们鼓励创作自由，以及对创意产业乃至创意技术产业的驾驭能力，对于迪士尼这种传统品牌来说真是令人吃惊。”

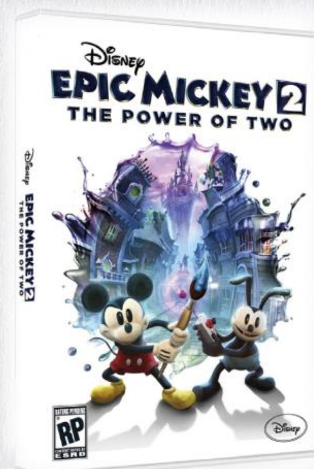
就这样，迪士尼互动成为一个与其他迪士尼重要部门平起平坐的新部门。Teren说，虽然还有很多人觊觎互动业务，但只要其从属于迪士尼影业，只要是由Jeffrey Katzenberg掌管，其地位就是稳固的。“它成为迪士尼集团其他创意产品的领头羊。”Teren说。

然而在1997年迪士尼互动再次迎来了变动。游戏开发成本飙升，过去开发一款游戏只要一两百万美元，而现在增加到了500到800万美元。新版的财务会计标准规格开始执行，迪士尼决定在财务管理方面进行一些变革。该部门的成本，比如游戏开发成本会立竿见影地影响到部门财务，而不是在游戏发售时才进行结算。“这就意味着当我们在某个阶段需要大幅提升游戏开发费用时，就会遭到财务上的严格审查。”McBeth说。

因为这次财务变革，迪士尼互动进行了大裁员，裁员比例达到25%。Teren与McBeth都因此离职。迪士尼互动无法再依靠Katzenberg和Michael Ovitz的支持——他们也已经离职。

“公司认为应该勒紧裤腰带，”McBeth说，“于是我们就需要重新审视业务流程，看是否可以多做一些授权生意。钟摆再次开始摆动。”

迪士尼互动最终回归到消费产品部。激烈的变革令人措手不及。几年前还在内部开发上加倍投入，突然就又回归到授权为主，这让开发人员十分沮丧。McBeth说：“上头让改变战略，通过授权开发的模式，迪士尼互动就不用在产品开发上投入太多成本，在资本投入上又转向了保守之路。”



再度摇摆

在游戏产业的历史上，有许多与迪士尼有关的重要作品，不管是授权游戏还是内部开发的游戏。

在这些成功的授权作品中，有一个至今仍在熠熠生辉的系列——由高管Jan Smith授权给Square Enix的《王国之心》。

但并不是所有游戏都这么幸运。2002年，Graham Hopper接替Smith成为迪士尼互动工作室的副总裁，此时该部门的规模已经大大缩小。此前Hopper已经和迪士尼互动的团队合作过，当时他还是咨询公司的顾问。他的任务是将部门进行重组，使其“走上正确的道路”。

Hopper认为，迪士尼互动的很多游戏之所以失败，是因为其立项时就只从财务角度考虑，而没有从产品质量角度着手。授权游戏的质量很难把控。Hopper说：“像SQUARE那样的授权厂商，会花很多工夫在质量把控上，开发出优秀的产品，但其他开发商并没有那么给力。”

当时迪士尼的所有家用机游戏都是授权的，自己发行的只有PC游戏，以及一些教育软件。但在年龄较大的用户群中，迪士尼的教育软件并不畅销，而PC游戏市场又在萎缩。Hopper说：“我们选择了两个最差的切入点。”

Hopper是由消费产品部董事长Andy Mooney委派到迪士尼互动的。Mooney希望Hopper将游戏部门改造为彻底的授权商业模式，然后马上创造收入。在迪士尼互动获得更多投资以及执行战略评估计划之前，首先要实现利润。

Hopper要说服迪士尼最高管理层，互动部门表现不好是因其在市场上的定位不对。他认为迪士尼互动应该优先抓住正在高速增长的新游戏类型，同时要优先做出高质量产品，然后才考虑财报。迪士尼的其他领域也是采取这样的理念，为何游戏业务就要变成一个快速变现的工具？

“游戏产业的自然生态就是，每隔几年一切全都改变。”Hopper说。

Hopper关闭了迪士尼最后的一个PC游戏工作室，他知道随着PC儿童软件的价格越来越低，在这块业务上已经没有赚钱的可能。“在游戏产业，每隔几年就会发生大规模灭绝事件。对行业的相关领域造成重大损伤……然后游戏业就这样变得更大、更强、更好。”Hopper说。

Hoper还意识到，如果迪士尼互动只做授权，那么能够赚到的钱终究有限，每年的收入规模是大约恒定的，难以增长。同时他还意识到产品库存问题的严重性。

2002年迪士尼互动推出了第

一波GBA游戏——《小飞侠重返梦幻岛》和《星际宝贝》。这是获得Jan Smith审批通过的项目，其销量相当出色，但发行团队对于产品的产量与库存没有控制好，结果造成较大损失。

随着家用机游戏产业的持续快速发展，迪士尼互动终于也开始开发家用机游戏，首批作品如《纳尼亚传奇》、《小鸡快跑》等都有不错的销量。《小鸡快跑》是迪士尼首次与犹他州的儿童游戏专业户Avalanche Software合作开发的产品——这家工作室就是后来的《迪士尼无限》开发商。之后迪士尼互动加快了自主发行家用机游戏的步伐，成立了黑岩工作室（代表作《Pure》、《争分夺秒》）、Junction Point（代表作《史诗米奇》）和Propaganda Games（代表作《Turok》）。

“由于高速扩张，我们看起来是在亏损。实际上我们是在投资未来。”Hopper说。



当时迪士尼的动作类作品产量不大，意味着游戏部门不能仅依靠自家IP。来自迪士尼集团的一些意想不到的娱乐作品也成为了游戏的灵感。比如迪士尼频道的热门节目《汉娜·蒙塔娜》登陆3DS后轻轻松松卖了几百万套。而原创系列如《Spectrobes》虽然接连推出了两代，却是亏本之作。其他发行商没有注意到的女性玩家群体，对于迪士尼来说是一个利润丰厚的市场。

当时迪士尼还没有收购漫威和星球大战，在年龄较高的市场上缺乏足够吸引力的IP。为了抓住日益庞大的成年玩家群体，迪士尼也打算开发更为成人化的作品。但迪士尼收购的《Turok》等作品并不符合迪士尼的亲切形象。因此CEO Michael Eisner决定效仿迪士尼在电影产业打造的“试金石”品牌，为了“战略灵活性”，于2003年将迪士尼互动更名为Buena Vista Games。在这个新品牌下，设立了多个发行实体：迪士尼互动以及Buena Vista Games这两大发行品牌为主，后者主攻不适合迪士尼品牌的成人化作品。

2005年，当Bob Iger接管迪士尼，公司再次进行了一次战略转型。为了凝聚品牌实力，很多分支发行部门都改为以迪士尼之名打头，Buena Vista Games也不例外，名字又改回迪士尼互动。Iger给予迪士尼互动足够的自由。

当时迪士尼互动曾想根据《玩具总动员3》开发游戏，但皮克斯基本处于自主经营的状态。而且皮克斯与THQ之前有长期合作计划。迪士尼互动只能与THQ一起竞标。

迪士尼互动当时提出的游戏创意构思是打造成一个类似于玩具盒的游戏——这个概念成为了《迪士尼无限》的种子。

无限的终结

2008年，一路顺风顺水的迪士尼互动开始想要自立门户，不再隶属于其他部门。而华特·迪士尼互联网事业群也有游戏作品，包括一些手游和网游。于是这两个部门合并成为了一级部门，迪士尼互动媒体事业群就这样诞生了。

虽然在级别上拔高了一层，但面对的压力也更大了。这个新成立的事业群，成为迪士尼旗下收入最低的事业群。部门上下都有“尽快将业务规模做大”的希望。当时担任迪士尼互动工作室运营副总裁的Howard Donaldson说：“我们都抱着‘更快成长，建造更多工作室’的心态。”

2009年，金融危机之后的世界满目疮痍，急转直下的经济环境开始冲击游戏业，迪士尼的多款游戏表现不佳。同时新类型游戏异军突起，游戏产业开始进入深刻的结构性调整阶段。以Facebook为首的社交平台开始成为游戏产业的重要力量。迪士尼互动看到了这一趋势，资源开始向手游和社交游戏倾斜。其代价是家用机游戏的开发规模大幅萎缩。

Hopper刚上台时，迪士尼互动在美国游戏发行商市场占有率排名中仅排第22位，到2010年时已跻身前十。而在2010年时，管理层出现较大的变动。迪士尼收购了手游开发商Playdom，该公司的John Pleasants和雅虎的James Pitaro成为迪士尼互动的联席总裁。2014年，迪士尼互动裁员四分之一——大约700人。2月份，迪士尼互动与之前的上级部门消费产品部合并，James Pirato担任总裁。

从2010年至今，迪士尼的家用机游戏工作室陆续关闭。Junction Point于2013年关闭——就在其第二款游戏《经典米奇2 双重力量》发售并大暴死之后。不过该作的创意总监Warren Spector表示，该作与工作室的关闭没有直接关联，只是迪士尼战略调整的结果。迪士尼想要将《迪士尼无限》打造成一个平台，对于单机家用机游戏的未来不看好。

“迪士尼对于游戏的态度总在不断摇摆……至少从外部来看是这样的，”Spector说，“Junction Point就卷入了这样的变化之中。我也想进行转型，但迪士尼并不怎么支持。”

随着2013年《迪士尼无限》的即将到来，公司内部对于这种玩具游戏的前景也产生怀疑。但参与该项目的人，都对其前景有着强烈的信心。不过在该项目的开发过程中，Avalanche工作室经历了多次管理层变动，这让人感觉项目前景充满不确定性。

《迪士尼无限》发售后成为一款年货产品，从2013到2015年每年一作。今年5月，迪士尼宣布取消该项目，并转回到授权为主的业务模式。Iger表示公司对于玩具游戏业务缺乏信心。

目前迪士尼的授权作品中也有不少值得期待的大作。如今迪士尼的IP实力更加雄厚，除了Square Enix的《王国之心Ⅲ》之外，还有授权给EA的《星球大战》也有多款顶尖AAA大作正在开发中。其他备受关注的游戏还有Insomniac Games开发的《蜘蛛侠》新作。

不过从迪士尼的游戏历史来看，这次的决定大概也是权宜之计。迪士尼也许用不了多久又会重返自主开发与发行。无论如何，2016年标志着《迪士尼无限》的终结，以及迪士尼30年内部游戏开发历史的结束。谁也不知道下一次的战略转型何时到来。



洛克人生父之谜：稻船敬二的阴谋？

稻船敬二从未对外提及，《洛克人》系列的真正创造者另有其人

1988年，在《洛克人2》大获成功之后，前两作的角色创作者兼导演离开了CAPCOM。在其离去之后，开发团队陷入困境……世人大多认为稻船敬二是《洛克人》之父，而实际上其真正的生父是北村玲。在他离职之后，CAPCOM才让稻船敬二上位，与天才程序员黑川真圭一起创造了《洛克人3》。此前他们因为合作开发了《松鼠大作战》而获得重用。

1986年，黑川真圭以策划的身份参与开发了FC版的《战场之狼》。因其表现出众，第二年就被提拔为主策划，开发了《魔界岛七岛大冒险》，这是一款类似于《塞尔达传说》的冒险游戏。《魔界岛》对于CAPCOM来说是一次收入上的突破，至今仍在日本有不少支持者，2006年还推出了手机移植版。1989年黑川真圭再次凭借他的出色编程能力，将街机名作《出击飞龙》成功移植到性能孱弱的FC。对于CAPCOM来说黑川真圭简直是一个瑰宝，而幸运的是外界并不知道他的存在。与当时很多才华横溢的开发者一样，黑川真圭只能以假名出现在游戏的制作人员名单中，当时他的假名是Patariro。

接手《洛克人3》的开发工作之后，黑川真圭首先花了许多时间研究前两代的剧情推进方式。他发现一代的剧情存在感极弱，直到最后才给出了战斗的理由。除非玩家看过说明书里关于威利博士的背景故事简介，否则要到最后打过了6个大机器人，最后在关底碰到了威利博士本人才知道他的存在。当时的大部分游戏也都是如此——不到最后一刻大BOSS一般不露面。在《洛克人2》中，北村玲一开始就告诉玩家威利博士的存在——游戏副标题就是《威利博士之谜》。而在关卡选择画面中也出现了威利博士的脸。北村玲希望玩家知道自己为何而战。



北村玲决定离职后，按照要求与黑川真圭进行了工作交接，共同探讨了《洛克人3》的开发方向。CAPCOM要求北村玲将所有关于《洛克人》的创意倾囊相授，而北村玲对黑川真圭的要求是“对游戏的基本玩法不要有任何改动”。有趣的是，他对黑川真圭提出的建议是将该系列朝着日式特摄片的方向发展，因为北村玲本人喜欢特摄片。于是有了Proto Man和Rush，他们的灵感来自《电脑奇侠》和《超级战队》系列。

当时北村玲离开CAPCOM是要开发一款含有机器人元素的平台动作游戏新作，成为《洛克人》系列的直接竞争者。但他仍然希望该系列能够在新团队的带领下顺利发展，他毫无保留地提供了自己最好的创意和概念。从新增的角色到情节剧情的基调，为今后该系列的发展奠定了框架，一直延续到后来的《洛克人X》和《洛克人传奇》。

北村玲离职的同时，还有多位重要开发人员随之而去，其中就包括《洛克人2》的音乐制作人立石孝。

接替立石孝的是来自广岛福山市的藤田靖明，《洛克人3》的大部分曲目均由他创作，辅助他的还有藤田浅乃。当时29岁的藤田浅乃来自日本大阪府富田林市，在此之前参与了《1943》、《刺杀希特勒》、《快打旋风》、《出击飞龙》等游戏的谱曲。在开发《洛克人3》中途她休了产假，所以总共只做了3首曲目。但与藤田靖明的短短合作期间，他们的作品获得内部激赞，后来与《洛克人》一代的作曲松前真奈美一起成立了Alph Lyla，这是CAPCOM内部的乐队，专门在总部内组织各种音乐活动，在90年代十分活跃。

然而黑川真圭与稻船敬二的合作却并不愉快。从某种意义上说，《洛克人3》是系列的一次重启，是该系列成长为世界级游戏系列的重要作品。该作的成败在很大程度上取决于黑川真圭能否重建开发团队。而在团队重整的过程中，发生了许多不愉快的事件。稻船敬二成名后，在所有访谈中绝口不提黑川真圭之名。无论如何，在《洛克人3》的开发中途黑川真圭突然离职，其原因至今未明。但黑川真圭仍然与CAPCOM保持良好关系，后来开发《洛克人5》、《洛克人6》乃至《生化危机》时，他都担当顾问。

随着黑川真圭的离去，稻船敬二成为《洛克人3》开发团队中最活跃的成员。但稻船敬二却曾公开表示《洛克人3》是整个系列中他本人最不喜欢的一作。2007年《Nintendo Power》杂志曾就此对他进行了采访，稻船敬二的回答是：“我之所以说最不喜欢这一作，和游戏本身无关，只是因为这款游戏的开发经过……比如，我在这款游戏还没有达到理想状态的情况下就被迫让它匆忙上市，还失去了游戏的主策划，所以我只能自己上，把游戏做完。我认为我们需要更多时间，当时我们只有两个月的时间要把剩下50%的内容做完。如果我们有更多的时间游戏肯定会好得多，但公司说我们要马上发售。”

稻船敬二自从2010年离开CAPCOM后，就基本上没说过老东家什么好话，一直在表达自己对于公司体制的种种不满。这种不满从《洛克人3》就已开始。由于是在中途成为项目负责人，而开发方向的调整意味着需要更多时间，CAPCOM却不愿将发售时间推迟，所以在稻船敬二眼里《洛克人3》只是一个半成品。

“我们的3代有一个新的主策划，但他却不理解上一个制作人（北村玲）心目中的《洛克人》……这样就令人头疼了。因为我是在开发1和2的时候学到了很多东西，对于这个系列该怎么做已经形成了思维定势。”

系列老玩家们应该也会发现《洛克人3》有许多赶工的痕迹。有一个叫做“Cutting Room Floor”的网站，专门致力于挖掘游戏中被删减以及未使用的内容，其中就有一期专题研究了《洛克人3》。对该作的源代码破解后可以发现大量未使用的画面和场景，甚至还有Proto Man的许多动画都是在未完成形态下被封存了。





由于赶工，《洛克人3》还留下了一个极大的BUG——当时几乎所有游戏开发者几乎都会使用“调试模式”进行游戏开发后期的测试。在该模式下可以任意调整一些关键参数，比如无限续命、增加HP、时间停止等等，其目的是便于对游戏进行测试，寻找BUG。而《洛克人3》的调试模式可以通过使用2P手柄激活。由于要赶在1990年圣诞节前在美日两地上市，稻船敬二与开发团队忘了将游戏的调试模式删掉，结果玩家不小心用2P手柄调出了各种“神技”，比如能够飞过整个屏幕的超级跳跃，按住上方向键与A键能让时间停止……这些成为《洛克人3》唾手可得的秘籍。

尽管如此，《洛克人3》还是获得了商业上的巨大成功，在美国与日本都大受好评。当时作为西方游戏评论基准参考的《EGM》杂志，为该作打出了9分的评价，但《FAMI通》为本作打出的分数低于二代。无论如何，游戏销量轻松突破百万，洛克人开始成为CAPCOM的吉祥物，而稻船敬二也凭借本作扶摇直上。北村玲与黑川真圭的离去并没有让《洛克人》难以为继，最后他们成为了历史的脚注，被记入史册的是稻船敬二，他成为了CAPCOM的首席制作人，也是日本最著名的制作人之一。

索尼克与马里奥：从对手到基友

曾经游戏业界最大的死敌，如何一步步发展成最佳伙伴？

上世纪90年代初，游戏产业尚未形成三足鼎立之势，任天堂与世嘉之间的龙争虎斗是整个业界的主旋律。当时至少在美国市场上，两家公司可谓势均力敌，竞争达到了白热化的程度。当时两家公司在市场宣传策略上也都是充满火药味。

“当时他们（任天堂）绝对是残酷无情的，”前美国世嘉首席执行官Tom Kalinske说，“我知道他们强烈地想要控制整个生意，单在我看来，他们做的很多事情是非法的，是绝对垄断主义的做法。”

当时任天堂的手段包括垄断整个ROM存储芯片市场，使得所有第三方只能通过任天堂生产游戏卡带，还有就是阻止第三方为世嘉开发游戏，阻止零售商销售世嘉的产品。而这些粗暴的行为，激怒了整个行业，导致第三方纷纷支持世嘉以打破任天堂的垄断。而这种激烈的竞争，也延续到两个公司的吉祥物：索尼克与马里奥。

索尼克一开始就是以挑战马里奥为目标而生，索尼克的开发团队深知他们肩负的重任。“在当时《超级马里奥兄弟》以及整个马里奥相关系列在很多人眼里代表了最好的游戏——特别是在动作与平台动作游戏领域，”索尼克系列制作人、现Sonic Team负责人饭冢隆说，“在马里奥的众多粉丝簇拥之中，我们的索尼克突围而出，他更酷、更快、操作更好——是一个更紧凑的游戏。”

当时索尼克至少在美国的影响力一度超越了马里奥，在整个90年代中期也是风光无限。但是随着世嘉土星的发售，系列的首个3D游戏《索尼克极限》却栽了个大跟头。而马里奥同时期推出了革命性的《超级马里奥64》，一举扭转了局面，索尼克逐渐风光不再。不过在1999年世嘉DC的《索尼克大冒险》再次让人眼前一亮，该作成为DC上销量最高的游戏，在很大程度上实现了索尼克的复苏。不幸的是，因为DC本身不争气，索尼克的这次复苏也没能持续多久。随着DC退出市场，世嘉也转型为第三方游戏开发商。

而这种转型也影响了整个Sonic Team的开发方向，过去他们只为世嘉的主机开发游戏，而现在他们要开始适应跨平台。过去他们甚至能影响硬件规格，硬件组会根据游戏的需要，对新主机的规格进行微调。比如MD为《索尼克与纳克尔斯》添加了锁止技术，而DC的PDA式记忆卡，也在一定程度上是出于《索尼克大冒险》的需求。而现在Sonic Team只能想办法适应不同的主机。



尽管如此，开发团队对于跨平台开发仍然是非常乐观。系列制作人中裕司说：“很遗憾世嘉取消了硬件业务，但这让索尼克能够跑到其他各种主机上，能够让更多人享受索尼克的乐趣。”



当软件跨平台的消息在公司内部确定后，饭冢隆马上向美国世嘉提出要为任天堂主机开发索尼克。这个时代最早进入任天堂主机的索尼克是《索尼克大冒险2》，该作于2002年移植到任NGC。

对于很多索尼克粉丝来说，看到自己喜欢多年的蓝色刺猬出现在任天堂的主机上，就像是亵渎了神明。不过饭冢隆说：“我个人认为，当年两家公司之间的战争是宣传的需要——实际上是故意制造出来的势不两立。作为硬件厂商，本来就要与市场上的一切对手竞争。不过对我来说，我所关心的只是怎么做出最好的游戏，并且让尽可能多的玩家玩到。”

当任天堂与世嘉之间的壁垒被打破，索尼克与马里奥终于在同一个主机上同场竞技，世嘉与任天堂对于这两个游戏明星的真正同台较量都有浓厚兴趣。事实上，最早向世嘉提出这一想法的就是中裕司本人。但是直到他在2006年离开世嘉成立自己的工作室，这一梦想仍未被实现。

中裕司离职后，世嘉与任天堂仍然在商讨如何将两个不同的世界观融合在一起。任天堂首席制作人宫本茂说：“我一直认为索尼克与马里奥出现在同一个游戏里的想法很好，但如果是动作游戏，二者的速度感是完全不同的，所以基本行不通。”

任天堂与世嘉开始进行头脑风暴，最后的想法是不要考虑两个系列原本的世界观。碰巧当时世嘉拿到了奥运会的游戏改编授权，世嘉就率先提出让索尼克与马里奥在奥运赛场上一决雌雄。两个系列的不同角色可以在不同的比赛项目中发挥各自的特点，这样就能避免两个系列动作节奏不匹配的问题。

第一款《马里奥与索尼克 北京奥运会》于2007年底登陆Wii，2008年初推出了NDS版。之后不久，索尼克出现在Wii的《任天堂全明星大乱斗X》。对于经历了90年代主机大战的玩家们，在游戏里亲自体验“马里奥VS索尼克”可以说是梦想成真。这次合作的成功是理所当然。此后该系列按照奥运会与冬奥会的节奏，每两年就有一款

新作，一直持续到2016年。索尼克也成为了《任天堂全明星大乱斗》系列的常客，在2014年的新作中再次登场。

除了这些合作游戏外，世嘉还为任天堂的主机开发了多款独占的《索尼克》新作。过去10年来，世嘉推出了《索尼克与神秘指环》、《索尼克与黑武士》、《索尼克色彩》、《索尼克与失落的世界》、《索尼克音爆》以及在NDS和3DS平台上多款相关游戏。近几年来，索尼克几乎成为任天堂主机的独占游戏系列。直到2016年，世嘉才打破了任天堂主机对索尼克的独占状态，新作《索尼克狂热》与2017年的神秘新作都开始跨平台。

从死对头到亲密伙伴，世嘉与任天堂之间的关系变迁令人大跌眼镜。在商场上只有永远的利益没有永远的敌人。任天堂主机偏低龄的用户群体显然更适合索尼克。但是那些曾经与任天堂血战的老世嘉人，还是难以接受这一事实。

Tom Kalinske说："老实说，我现在都无法接受这个事实，当年我们恨不得把他们咬烂撕碎的对手，现在竟然成了好朋友！他们的关系非常亲密友好。"

前美国世嘉市场总监Al Nilsen也是同样的看法，"我们至今还留着当年战斗留下的伤疤，我个人无法接受索尼克与马里奥成为最好的朋友。"

Kalinske第一次看到两个吉祥物站在一起，是在E3 2014的任天堂展台上，就在Wii U版《任天堂全明星大乱斗》的展区。他说当时选用了索尼克，并且很高兴地打败了那个给他DEMO玩的任天堂代表。当问到能控制索尼克狂揍马里奥是否很高兴，Kalinske笑道："是的，当然！简直是美梦成真！"



全境封锁的崎岖之路

这个上半年最成功的游戏是如何经历最惨烈的用户流失?

今年春季，育碧的《全境封锁》成为业界焦点，育碧号称其已成为本世代最成功的新IP。然而在销量迅速突破千万的同时，这款MMO+TPS也迅速遭遇了玩家的强烈反弹，几乎是育碧有史以来最具争议性的游戏。而现在它的开发者们希望它能成为今年最强的"卷土重来"之作。

全境外挂

《全境封锁》的1.4补丁几乎将整个游戏推翻重来，这是育碧的希望所在。该作在发售初期曾实现百万人同时在线，而现在只剩下几千人，在Steam的DAU排行榜上跌到了90多名。如何吸引玩家回归游戏?

"在某种意义上，开发《全境封锁》就像是和一个非常桀骜不驯而又才华横溢的少年住在一起，"Massive的常务董事David Polfeldt说。"这是一个多姿多彩、复杂、迷人而又惊人，最终令人十分满足的旅程。开发过程的管理并不容易，其实，这种规模的游戏都很艰难。"

《全境封锁》在E3 2013首次亮相，在当时的首个预告片中展现了恐怖分子利用污染的钞票在纽约传播病毒，杀死了大量平民，导致整个城市被封锁。玩家扮演特种兵"The Division"的成员，在失去秩序的纽约战斗。当时预定的游戏发售时间是2015年内。



▲ Massive 的常务董事 David Polfeldt。

然后情况悄然发生了变化，公布初期铺天盖地的广告和媒体前瞻变成了彻底的沉默。育碧的官方博客在2014年7月到2015年5月之间对于该作的消息完全只字不提。在此期间，育碧安纳西工作室开始参与游戏开发，游戏的发售时间推迟到2016年。

Polfeldt说："当时我们是开足了马力努力实现E3 2013的承诺，结果让一切走上正轨的时间比我们想象的要长。"

2015年底，《全境封锁》终于完成了alpha版本，2016年初完成了beta版。beta测试时的热度堪称现象级，数百万玩家涌入，《全境封锁》的业界期待度达到了顶点。

3月份《全境封锁》发售后业界的整体评价是积极的，但很快玩家就发现游戏中存在不少恼人的BUG。其中比较常见的是"堵门"的问题。《全境封锁》的大部分内容是可以单人玩的，而玩家们会集中出现在游戏的安全屋里。在游戏初始阶段的布鲁克林安全屋里，经常会出现因为玩家太多把门口堵住的情况，玩家要等待很长时间，游戏的物理引擎才能反应过来，让玩家一点点挤进去。这种问题按理来说是应该在测试的时候发现。

"我们对游戏进行了玩法测试，还经历了A测和B测，对于首发已经很有信心了，"Massive技术总监Carl Johan Lejdfors说，"在此过程中我们发现了一些需要解决的问题，我们将需要调整的内容进行了优先级排列，然后逐步修正。但是玩家要先前挤进去确实需要一些时间，我们后来通过补丁减少了这个时间。"

然而这只是冰山一角，玩家游玩的时间越长，发现的问题越多。对于《全境封锁》这种刷道具的游戏，玩家总是会想尽方法投机取巧，不幸的是《全境封锁》确实有许多空子可钻。比如"枪弹王者"就可以利用漏洞快速击杀，从而获得丰厚奖励。在"失落的猎鹰"中可以利用漏洞从地图外围射杀其中的敌人。玩家们不断发现新的漏洞，并互相传播从而变得广为人知。对于这些问题，Massive方面不仅疲于应对，也不知道该如何应对。并不是所有能令人投机取巧的方法都是应该被封堵的漏洞，有些方法可以成为帮助部分玩家过关的必要手段。游戏开发商内部对于哪些漏洞需要被封堵总是存在争议。

育碧网游运营总监Fredrik Bronjemark说："我们对网游架构进行梳理的时候，一个主要理念

就是要能够迅速反应。我们有两条基本原则，第一条是如果漏洞会导致一个玩家比其他玩家拥有不公平的优势，那就应该修复。第二条原则是如果该漏洞让你在游戏中的体验变得不那么好玩了，那也应该修复。”在Bronjemark看来，《命运》里的“刷宝洞”就是第二条的典型案例，玩家可以在那里杀死数不完的敌人，刷战利品的效率很高，从而破外了游戏乐趣。后来Bungie决定将其关闭。育碧也是因为类似的原因决定封堵“失落的猎鹰”的漏洞，因为那种在地图外往里打的做法，失去了原打法的乐趣。

《全境封锁》最令人不满的还是外挂满天飞。有些行业内人士分析，育碧所采用的服务器系统使其基本不可能从根本上杜绝外挂，特别是PC版。对此Bronjemark予以否认。今年4月，育碧制定了打击外挂的计划。最初他们只是进行警告，但随后他们发现这并没有什么作用。于是在6月初，他们改变了政策，开始进行封号。然而此时为时已晚，4-6月份期间玩家已经大规模流失，对于玩家来说“全境外挂”的印象已经形成，被外挂伤害过的玩家选择用脚投票。

“那是一个非常疯狂的时期，不断涌现的新类型外挂让我们应接不暇，”Bronjemark说，“当然我们知道会有外挂，但万万没有想到会有那么大的规模。当时我们所设置的服务器和底层根本就防不了那些外挂，只能改进我们的侦测系统，捕捉不同变种的外挂。后来我们只能采取封号的措施，因为看到很多外挂者不断地回来，破坏别人的游戏体验。我们于是决定采取坚决的姿态，对外挂零容忍。而这马上受到了玩家的欢迎。”

卷土重来

《全境封锁》最特别的地方就在于其暗区部分——在曼哈顿地图的中部地带，玩家们可以互相帮助，也可以背后捅刀。在暗区之外，玩家只有在选择多人合作匹配的时候才会碰到其他玩家，而暗区内则是与其他玩家同处一个区域，同时与NPC之间形成了PVPVE的关系。

Red Storm Entertainment的创意总监Terry Spier说，暗区模式的目的是探讨三大主题：玩家的需求、贪婪与道德。“我们希望玩家是因为要获取更强装备的需求而进入暗区，我们给了玩家两个途径实现这个目的——比较慢、非对决的方式，不和其他玩家冲突，在暗区里老老实实刷怪。还有就是更快的、冲突的方式，也就是杀玩家抢夺其装备。”

然而事实是《全境封锁》发售后，玩家们都变得相当老实，杀人越货者不多，大家都不大愿意因为抢一些道具而成为红名，也没有人背叛伙伴，谁都不想成为众矢之的。于是暗区就变成了又一个刷怪区域，并没有成为游戏的一个特色亮点。

今年6月，《全境封锁》的reddit专区上充满了玩家们愤怒的讨伐。一些长时间泡在游戏里的玩家们，感觉自己是被强逼进暗区，在他们看来暗区系统完全是鸡肋，开发商在内容开发上的优先级有很大的问题。之后育碧推出了1.3补丁以及第一个大资料片“Underground”，主要围绕随机生存关卡的合作模式，但并不能压制玩家的怒火，以及解决越来越多的问题。

负责“Underground”资料片开发的是Reflections工作室，其开发总监Gilles Matouba说：“《Underground》是服务于所有玩家的第一个大型资料片，是对游戏本体的强化，所以也放大了游戏本身存在的很多平衡性问题，虽然当时我们已经知道它们的存在，比如难度曲线不合理，以及最为极端的‘子弹海绵’型敌人。”

《Underground》最大的一个问题是，其中的任务难度极高，玩家需要要极强的装备才能挑战成功，而这种级别的装备只有完成这些顶尖难度的任务才能获得，这就成为了一个悖论。于是玩家只能进到暗区，用自己并不喜欢的方式获取装备。越来越多的玩家在此过程中感到索然无味，逐渐离开了游戏。

育碧意识到了问题的严重性，之后的两个资料片决定延期，将开发重心转移到下一次的平衡性更新。

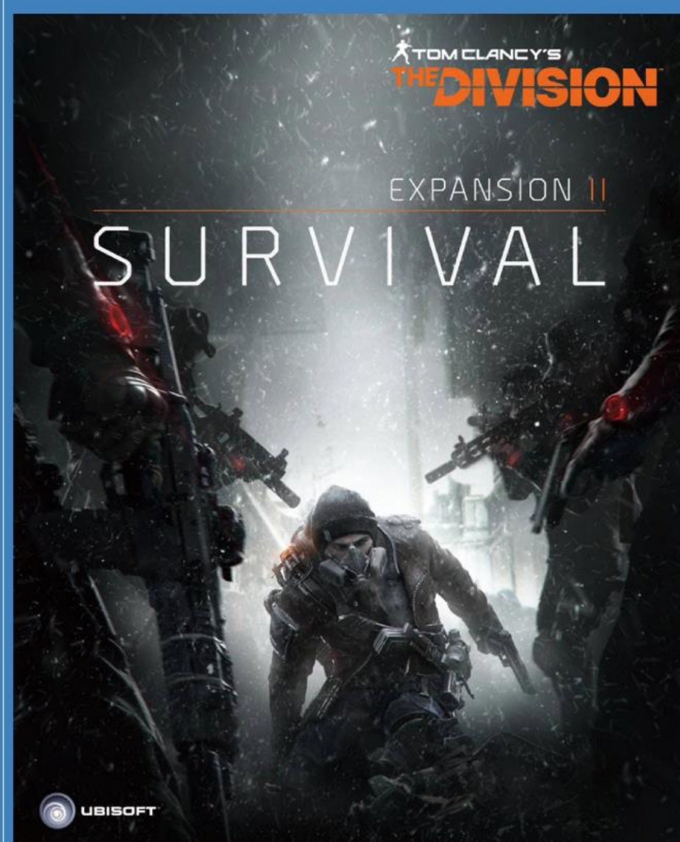
为了拯救《全境封锁》，育碧花钱请了一些核心玩家飞到瑞典的Massive工作室。Massive还设置了一个公开测试服，运作了几个星期，让玩家们测试正在进行的各种平衡性调整。玩家们的反响相当积极，更多的刷装备途径更受欢迎。但在reddit上每周的调整更新贴引起了新的争议——游戏似乎变得太容易了一些，给的装备太多了。有玩家指出，开发商似乎只会在两个极端之间摇摆。但事实证明1.4版本更新还是相当给力的，开发商将更新的内容细节全部公布之后获得了玩家的积极反响。

测试服的数据相当令人振奋，虽然育碧没有公布具体数据，但公开测试服开放之后马上就达到了人数上限，育碧不得不紧急增加人数上限，以缩短玩家的排队等待时间。

游戏制作人Pana说：“我们在开发《全境封锁》的过程中最大的感悟是，玩家社群才是游戏的灵魂所在。能够与玩家之间建立长期可持续的关系，对于游戏的成功至关重要，只有这样才能撑过最艰难的阶段。”

Pana总结的经验是，要让玩家尽可能早地参与到游戏开发的过程，让他们更早玩到，然后给予最真实的反馈与意见。“我们当然希望听到玩家对游戏的积极评价，但是诚挚的负面反馈是真正无价的。”

大部分游戏倒下来就很难站起来，玩家不会给同一款游戏两次机会。但也有成功翻盘的例子，比如《暗黑破坏神III》和《彩虹六号围攻》。但这些游戏也无法恢复到巅峰时期。育碧为了修复《全境封锁》花了大量人力与时间，但到头来可能依旧是为时已晚。不过这至少可以让一直坚持下来的玩家们感到诚意，并逐步赢回一些玩家的心。而在此过程中积累的经验，可以让他们在今后避免同样的错误。Bronjemark说：“我们还有两个大型资料片：生存与最后一战，他们将会带来截然不同的游戏体验。而且我们将不止于此。我们的团队会继续为游戏提供支持，在今后很长的时间内都不会放弃。”





《古墓丽影》20周年回顾

创造者们的自述

文 藤曦
编 纱迦
美编 Juxi

古墓的秘密



■劳拉克劳馥大道总是不乏慕名而来的玩家。

2010年7月，劳拉克劳馥大道在英国德比郡开通。这是当地一条重要环道的一个重要路段，当时政府提供了一个候选名单，供公众投票选出，结果劳拉·克劳馥（开发商Core Design位于德比郡）以89%的压倒性得票比例胜出。在劳拉克劳馥大道开张那一天，BBC等主流媒体都进行了报道，当地议员说，德比郡"为能够在充满活力的创意产业有如今的地位感到自豪"，并认为劳拉克劳馥大道是对此进行庆祝的美妙方式。

讽刺的是，对于Core Design来说，这一切却没有什么好值得庆祝的。实际上，当Core Design得知将有一条路以劳拉·克劳馥命名时，他们是拒绝的——就在那之前几个月，Core Design已悄然关闭，而外界对此几乎一无所知……

关于《古墓丽影》的崛起，业界已经有过大量的报道。劳拉·克劳馥曾经成为业界最知名的角色之一，在好莱坞也曾大放光彩。劳拉曾经登上无数杂志的封面，不止是游戏，也包括各种时尚杂志，她还成为各种产品的代言人。然而进入21世纪，劳拉一度跌落神坛，随着《黑暗天使》灾难性的发布，Core Design失去了对《古墓丽影》系列的掌控。这个诞生于德比郡的传奇之作，漂洋过海来到了美国，开始以新的姿态重生。

如今，《古墓丽影》的创造者们讲述了当年一些不为人知的往事。他们从1代就开始参与《古墓丽影》的开发，其中有做完1代就走人的劳拉之父Toby Gard，也有一直坚持下来、在90年代劳拉最辉煌时期赚得盘满钵满的团队骨干。由于发行商只在乎公司股价，那些开发者们在重压之下只能拼命加班，他们在巨大的压力中度过了无数个日日夜夜。尽管如此，在一次重大失败之后，Core Design从此一蹶不振。20年后，在德比郡发生的这段往事终于对外披露。

大部分人提起Core Design，首先想到的是《古墓丽影》。但是这家德比郡的游戏开发商在此之前也开发了不少优秀作品。即使是在《古墓丽影》之后，他们也在继续开发其他游戏——只是不大能引起其他人的注意，因为在那时，《古墓丽影》就是一切。

其中的一款"其他游戏"叫做《BC Racers》。这是Core在1994年发售的一款赛车游戏，对应平台是SEGA CD。《BC Racers》的制作人是当时崭露头角的动画师Toby Gard，他在未成年时就被Core的老板Jeremy Heath-Smith招入麾下。

关于《古墓丽影》的起源有过一些截然不同的报道，但所有人都认同Toby Gard创造了劳拉·克劳馥这个说法，也是由他提出了第三人称视点、探索古墓主题的冒险游戏。

有传闻说，劳拉·克劳馥的形象设计灵感来自Toby的妹妹Frances Gard。据当时的知情者说，Toby Gard原本设计了几个角色原案，其中有一个版本是酷似印第安纳·琼斯的男性，Core的老板看到后吓坏了，认为肯定会招来官司。不过也有人说Gard一开始就决定用女性角色，不过原本名为劳拉·克鲁兹。

作为当时的老板，Jeremy Heath-Smith对于《古墓丽影》诞生的前因后果记得很清楚。"《古墓丽影》诞生自我去美国的一次出差，那一次久多良木健向我展示了PlayStation。我坐飞机飞回家后，马上在公司外面找了地方召开会议。"

在1994年，Core还是一家相对较小的开发商，员工总共25人。所有人全部挤在一座维多利亚时代的房子里，地点是在德比郡的埃施波恩路。当时Core专注于为世嘉MD的升级机型32X以及雅达利美洲虎开发2D游戏，同时筹备向3D时代转型。

在那一次公司全体会议上，Heath-Smith宣布PlayStation将会是业界的未来，"这是我们需要去做的事"他说。

Heath-Smith让大家尽情提出适合PS1的3D游戏创意，而Toby Gard提出的构想的引起了大家的注意：一款第三人称视点的游戏，玩家将探索金字塔深处，寻找神秘的古墓。当时在PC上已经有一些现象级的PC游戏，都是类似于《毁灭战士》的第一人称视点。而Toby Gard的游戏中，玩家能够看到主角在奔跑。

"寻找金字塔下古墓的秘密，这个主意所有人都喜欢。"Heath-Smith说。于是他同意了Gard的提案，不过前提是要先把《BC Racers》做完。于是在6个月后，《古墓丽影》正式开始开发。



▲英国德比郡的劳拉克劳馥大道2。

胸器之谜

Toby Gard与程序员Paul Douglas开始在Core办公楼一楼的一个房间里开始了他们的工作，当时整个团队远远没有就位。

关卡设计师Heather Stevens在项目初期就加入了《古墓丽影》的团队，此前她在Rare工作了7年。"当时很艰难，老实说我花了一个月的时间才搞明白Toby究竟想要干什么。"她说。

直到Gard使用一个叫做3DS Max的软件制作了一个古墓场景出来，Stevens才总算搞明白了。"那是一个制作非常精美的埃及古墓，充满了光柱与尘雾，当他把镜头拉远，我知道他究竟想要做什么了。"

没过多久，程序员Gavin Rummery坐在Core办公楼的台阶上，听Toby Gard讲述他对《古墓丽影》的构想。

"他对此充满激情，因为毕竟是他的主意，他要想方设法争取同意。他说要做成电影那样，要如何如何有突破性，要有3D角色跳来



■《古墓丽影》1代初始团队成员，从左到右依次为 Gavin Rummery, Jason Gosling, Toby Gard, Heather Gibson, Neal Boyd 和 Paul Douglas。

说，我就想让你们自己发现。"Boyd 说。

Core 的老板 Jeremy Heath-Smith 是个标准的生意人，他对《古墓丽影》开发团队的工作并不干涉，员工们对他最为尊敬的地方在于，他把 Eidos 的干预拦在了门外，让开发团队能够自由发挥。《古墓丽影》的开发过程中虽然有一些基本规定，但并没有一个必须遵守的设计文档，很多决定都是临时决议的。有时候他们会激烈的讨论，比如关于劳拉的 HP 槽是否应该出现在屏幕上也有过争论。总的来说这 6 人小组合作得非常默契。

不过《古墓丽影》的开发历程依然是充满艰难险阻的，由于人手不足、时间有限，开发团队经历了长时间的漫长加班，经常都是工作到深夜，周末也要继续加班。Eidos 定下了 1996 年圣诞之前发售的目标，这一点是不容讨价还价的。

不过对于加班，Core Design 有较为灵活的安排，只要能把活做完，不管是在办公室里，还是回家后再做都是被允许的。

更艰难的日子还在后面。当 Jeremy Heath-Smith 来到工作室，对开发团队说他已经与世嘉签约，在 PC 和 PS1 版之前会先推出 SS 版。这意味着开发团队要比原计划早 6 个星期提交成品。

"你们能做到吗？" Heath-Smith 问道。

所有人异口同声地说"不能！"然后老板又说，"但这确实是很好的条件，我一定要实现，你们能做到吗？"

大家仍然回答"不能！"

就这样老板与员工们磨了三四轮，最后大家意识到已经没有讨价还价的余地了，于是悻悻然回到自己的工位，开始了更疯狂的加班。本来他们还有四个半月的时间，现在他们只有三个月了。

到项目后期，开发人员每时每刻都在与时间赛跑。测试员会半夜走进项目组办公区，拿过来一长串的 BUG 列表，然后程序员要马上将其修复。接着更新的版本被刻录到光碟上，然后整个过程继续重复。

"当时我们就是这么做生意的，"Heath-Smith 说，"知道那些家伙要放弃周末，要每年工作到十一二点甚至一两点。但当时就是这样，都是绝对的高强度。"

Rummery 说："当时我们都是二十五六岁的样子，还能够应付。那时我们没有孩子需要操心，我们都像疯子一样工作，有的是爆发力。虽然过程并不好玩，但总算做完了。没有人拿枪逼着我们去做，我们只是意识到需要这么做，然后越做越晚，总想把什么都做进去。"

跳去。我当时就想，我的妈呀，是谁同意这家伙去做的，这可怎么收场啊。"

对 Rummery 以及关卡设计师 Neal Boyd 来说，这是他这辈子开发的第一款游戏。Boyd 还记得当年 Toby Gard 给他看的早期 DEMO。"记得当时那个版本已经运行得非常流畅了，我深感震惊，搞不清楚是怎么做出来的。"

初代六人团队中的最后一人是 Jason Gosling，在他就位后，整个开发团队开始全速前进，他们万万没有想到将创造出怎样的奇迹。

Rummery 对项目的贡献非常关键，他开发了一个自订的房间编辑器，使得 Stevens 和 Boyd 能够十分便利地制作关卡。当时最难的是如何让劳拉在场景里奔跑，即使是在最简单的场景里都不容易实现。而通过 Rummery 的房间编辑器，整个过程变得水到渠成。

初代《古墓丽影》给人留下最深印象的，还是劳拉那性感的身材。蜂腰巨乳的设定吸引了无数青春期的男性玩家，不仅如此，《古墓丽影》也有大批女性粉丝——其女性玩家的比例高于当时的绝大多数游戏。因为当时大部分游戏中的女性都是花瓶，要么等待主角营救，要么纯粹是用于欣赏。而劳拉是一个强悍而睿智的女性，她不需要任何男性的帮助。

Boyd 说："Toby 对他塑造的形象非常满意，我知道我们会受到很多人的抨击，但他并不在乎。我不知道他是否对大胸情有独钟？他是个很神秘的家伙，从来不直接回答问题。"

"Toby 要塑造的是一个冰雪女王一样的角色，一个有勇有谋的英国女性，是我们在电脑游戏中很难见到的。他总是说因为抓鼠标的手一时手滑，不小心把胸拉大了，但到底是不是这样我就不得而知了。可以肯定的是要赋予她一个美好的身材，这样男性看了赏心悦目，而女性也更喜欢操作一个女性角色。"

在 2004 年的采访中，Gard 曾说："她不是那种露胸给男人看的角色，恰恰相反，我认为她的魅力就在于她是无法驾驭的，她严肃而又危险。"

Gard 花了无数时间对劳拉的动作进行微调，有时候他不跟同事们招呼就给劳拉增加了一些新动作。比如劳拉那著名的倒立动作就是 Gard 自作主张添加的。这在原作中相当于一个彩蛋，并没有什么实用性。Gard 这么做的目的是让大家偶然发现后觉得好玩。

"我们每天都在测试，然后突然有人说，我擦，我怎么不知道还有这个动作，为啥瞒着我们？ Toby



▲劳拉的动作在当时来说是具有革命意义的。

巨星诞生



►《古墓丽影》初代设定草图。

不管是 Core 还是 Eidos 都不知道《古墓丽影》究竟能卖多少，但随着开发的推进，开始逐渐出现一些胜利的苗头。在 1996 年的史上第一届 E3 展上，Eidos 用最新的 Nvidia 显卡运行了《古墓丽影》，效果非常炫目。之后的 ECTS 展上，Eidos 将全部营销重心都放在了劳拉身上。

Eidos 聘请了一批模特来 cosplay 劳拉。在 ECTS 展上出现了三个官方劳拉：其中一个是年轻的 Katie Price。当游戏媒体们为《古墓丽影》惊人的画面而赞叹时，Eidos 正绞尽脑汁对劳拉进行包装。他们将"劳拉·克劳馥出演"写在了包装盒的底部——虽然这只是第一代《古墓丽影》，Eidos 已经把劳拉当成超级巨星进行包装了，穿着暴露诱惑的模特，COS 成劳拉的形象，出现在公交车的车上广告上。Eidos 相信，性是永恒的卖点。

当时 Eidos 的董事 Ian Livingstone 说："她是一个标志性的角色，这是一个强大、独特的卖点，我们认为劳拉·克劳馥是与游戏本身同样重要的。我们争论过无数次，是否应该将游戏定名为《劳拉·克劳馥：古墓丽影》或者《劳拉·克劳馥大冒险》，关于游戏名以及品牌核心要点的讨论无休无止。"

Eidos 的营销策略成功了。《古墓丽影》在 1996 年圣诞节发售后立刻引爆了市场。游戏本身的画面在当时来说是数一数二的，玩法与内容也非常丰富，加上 PS 本身正当红，还有围绕流行文化的大规模市场营销，《古墓丽影》就像突然蹿红的超级巨星。Eidos 原计划首批发货 10 万套，但很快就销售一空，全球游戏店告急，所有零售商都增加了数倍的订货量。最后这款原创新作销售了 750 万套。

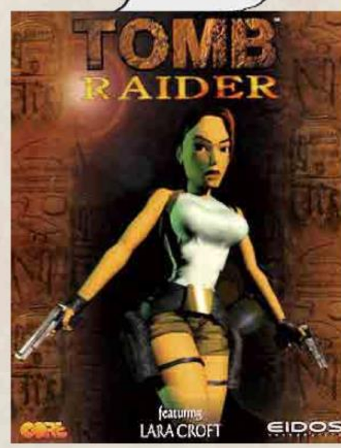
对于坐在 Core《古墓丽影》开发室的那 6 个人来说，《古墓丽影》的现象级成功是令人震撼的。为了准时把游戏做出来，这一年多以来，他们简直是在不眠不休地进行封闭式开发。当游戏发售时，Eidos 花钱请了一大批杂志编辑飞到埃及，在那里进行了盛大的首发庆祝活动，而开发者们却没有任何华丽的首发派对。Rummery 回忆说："我们看了那些照片，那些记者们在金字塔旁的沙漠上狂欢，而我们只能坐在办公室里，心想，你们这些混蛋，我们啥都没有。"

开发团队不仅无法狂欢，他们还要继续工作，将各个地区的版本完成，以实现全球发售。但《古墓丽影》所取得的成就总算令人欣慰。一切都是值得的。

曾与 Toby Gard 共事过的人，都说他是一个谜一般的天才。在同事们的眼中，这是一个安静而又偏执的动画师，经常工作到深夜，只是为了将劳拉的动作细节做得更完美。他一直深陷在自己作品的世界里，对劳拉的一切都很执着，从发布给媒体的图片，到广告中劳拉的服饰细节，都要亲自把控。Heather Stevens 对他的评价是："一个真正的天才，很宅，带着小小的圆框眼镜，有着很奇怪的幽默感。有时候我给他讲笑话，他会一脸茫然地看着我。有时候他会讲一个很傻的冷笑话，然后自己一个人笑到发抖。某种程度上说他是个怪人，一个非常特别的人。"

了解 Toby Gard 的人都知道，近年来他非常讨厌再谈论《古墓丽影》。同事说 Gard 一直在刻意避开媒体的关注，近几年几乎不接受任何媒体的采访，他希望能够更专心地在他的加州工作室里开发游戏。

最近在曼彻斯特举办了一次《古墓丽影》20 周年纪念活动，系列的开发者们齐聚一堂，而作为劳拉之父的 Toby Gard 却缺席了。大部分前同事近年来都失去了与 Toby Gard 的联系，包括他曾经亲密的好友们。



▲《古墓丽影》初代游戏封面。

分离

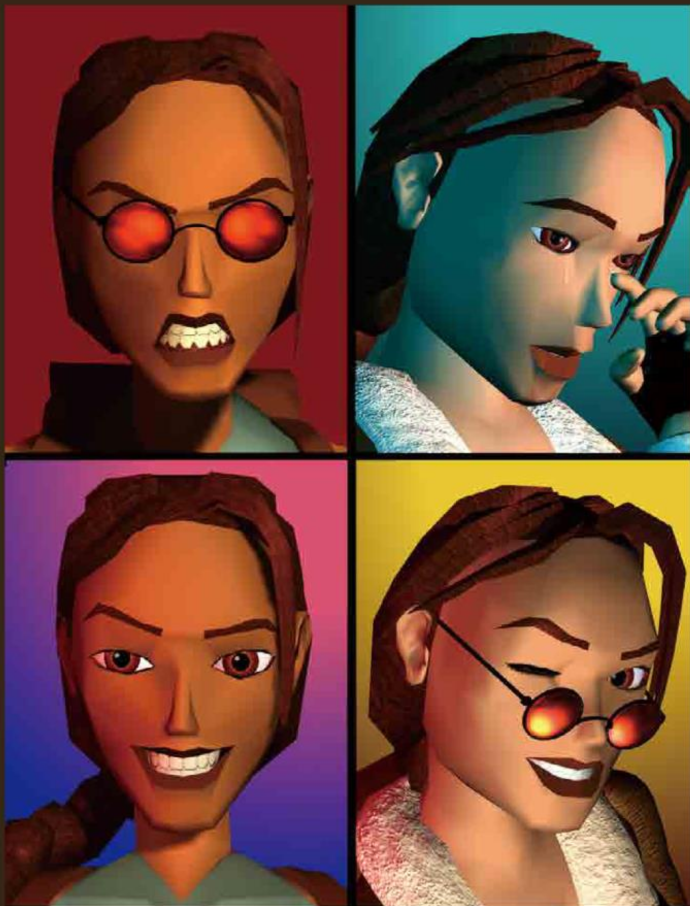
在《古墓丽影》发售后不久，Core 已经在策划《古墓丽影 2》，而 Toby Gard 却向老板 Jeremy Heath-Smith 提出他和 Paul Douglas 打算离开 Core Design。Heath-Smith 说："这简直是对我的致命一击，我个人感觉糟透了，因为当他还只是在蜡笔册上画画的时候我就把他招聘了，我当时是在他身上下了注的。"

据了解内情的人说，Gard 对于 Eidos 的《古墓丽影》市场宣传方式感到不满，他们将劳拉·克劳馥描绘成一个性感的符号。Gard 打算亲自参与游戏的市场宣传，遭到 Eidos 拒绝后他怒不可遏，认为自己的作品被抢走了。

"他当时还做了一些海报，看起来就像电影海报一样。" Rummery 说。"他把这些海报给市场部的人看了，结果遭到他们的粗暴打击。他们说，你谁啊？凭什么教我们做事？你只是个开发者。他们简直不相信居然有开发者来告诉他们该如何宣传一款游戏。于是他被彻底激怒了，他觉得自己的孩子被抢走了。"

在 2004 年的专访中，Gard 也确认了这一说法，他说："他们把她的衣服裤子都剪短了，有时候干脆把衣服全都脱了，这让我无法接受。看着自己创造的角色做出这些事令人很难受，你不会明白那种感受。我这一生都在画画，他们是我的，知道吗？他们属于我。"

基本上当时的相关人士都确认是 Eidos 决定了《古墓丽影》的整个宣传计划，Rummery 说："当然，他们知道自己在做什么，他们知道劳拉会红，比我们更清楚。我们都知道劳拉是游戏不可或缺的一部分，但当我们看到游戏包装盒的时候，看到上面写着劳拉主演就懵圈了，这不是新作吗？为什么这么写？但他们知道这么做的目的，他们知



▲劳拉的各种表情。

道将宣传重点放在劳拉身上是值得的。”

Eidos 也知道他们的营销策略激怒了游戏的开发者，但他们相信自己做的是对的。Ian Livingstone 说：“回过头来看，你可能会觉得当时过于注重劳拉的性感，但是要知道当时是八卦杂志的年代，大家都是这种文化的一部分。如今世界已经进步了，我们产业已经成熟，如今劳拉看起来更真实了，显得更加可信，而在当时的情况是不一样的。”

Heath-Smith 意识到即将失去最宝贵的员工，他努力说服 Toby Gard 留下来。他说：“Toby，你看，我就跟你的父亲一样不是吗？作为你的父亲，我跟你说，这将会是你做的最错的一件事。我说，你就在这呆着，哪怕再呆 12 个月，这段时间什么都不做，甚至不做游戏。我说，这 12 个月你赚到的钱将会够你花一辈子。”

Gard 说明了自己在创作理念上的差异，以及对营销手段的不满，但 Heath-Smith 认为这些都是托词，他至今都不明白 Toby 离职的真正原因是什么。

当时 Core 的人事策略与其他公司不同，其与员工签署的是分红型聘用合同，根据游戏的收入，员工能够拿到一定比例的分红。但前提是不能离职，如果离职了就一分钱分红也拿不到。在《古墓丽影》之前，分红部分占员工们的收入比例不高，因为 Core 的所有游戏都谈不上大作。而随着《古墓丽影》的发售，金钱向潮水一样淹没了 Core，同时也源源不绝地流向了员工们的银行账户。

Jeremy Heath-Smith 说，《古墓丽影》开发团队收到的第一笔分红支票是每人 3 万英镑左右，这是在游戏刚发售不久之后就收到的。而在之后一年时间里，《古墓丽影》一直在持续热卖，开发者们拿到了自己都不敢想象的分红。Heath-Smith 坚持认为，作为主创者的 Gard 相当于放弃了够花一辈子的收入。

Eidos 也很快收到了 Gard 和 Douglas 打算离职的风声。作为一家上市公司，主力大作的主创人员离职会对股价造成不利影响。他们马上问责了 Heath-Smith，说“你怎么能让两个最重要的人跑了？！”于是他又见了一次 Toby，为挽留他做最后的努力。

其实当时 Gard 和 Douglas 已经被一大批美国的游戏公司抛出橄榄枝，所有大开发商都希望挖到《古墓丽影》的主创者。

“他对我和 Heather 说，这些美国公司都希望能跟我签发行协议，你们有兴趣吗？”Rummery 说，“我说，不，Toby，我暂时没兴趣。在那个时候离职有点傻啊。”

找上 Toby Gard 的其中一家公司就是 Interplay，另外一家是 Dave Perry 的 Shiny Entertainment，当时这家公司的代表作有《蚯蚓战士》、《MDK》、《弥赛亚》等。

Dave Perry 专门派了一个猎头到德比郡，打探 Gard 和 Douglas 的需求，看他们是否有兴趣搬到加州。据当时的同事说，Toby Gard 与 Paul Dogulas 请了几个星期的假，以度假的名义飞到了加州。在那里他们受到了贵宾待遇，平常出行都是坐直升机。

Dave Perry 承认了这一说法，他说：“当时我的作风非常激进，我要尽自己所能建造一家最好的公司，而这种人才正是当时我最需要的。我们成功邀请他们拜访了我们的办公室，我想当时我们也成功说服他们加入了，但是最后他们决定自己成立一个新团队，我尊重他们的选择。我很想知道，如果当时 Toby 和 Paul 加入的话，我们会做出什么。”

“当时他可能是整个游戏行业所有猎头最想挖的人，”Heather Stevens 说。“我敢肯定他的电话每时每刻都在响着，他的电子邮箱每天晚上都会塞满各种猎头邮件。”

“想想吧，如果你处在那样的位置，你创造了一款伟大的游戏，突然间全世界都是你的了。所有公司都向你抛出橄榄枝。”

Toby 与 Paul 回到了德比郡，他们并没有同意搬到美国。但他们依然决定离开 Core。

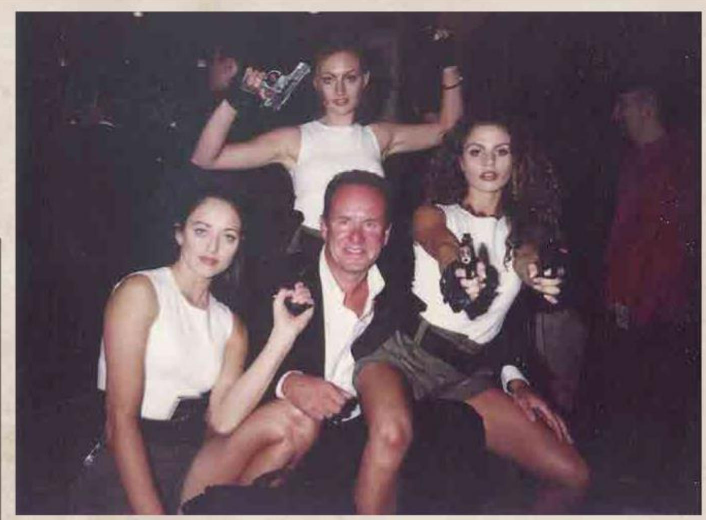
“对我来说，那是悲伤的一天，不管是从个人还是公司的角度，”Heath-Smith 承认，“我非常不安，更担心的是他。我从没想过我的生意会因此而垮掉，反倒是为他不安，因为我知道这游戏将会多么成功，参与开发的人会从中获得什么。他们都是有分红的，那可能是一笔巨额数字，他们都拿到了——除了 Toby 和 Paul。”

分红诱惑

Gard 与 Douglas 拒绝开发《古墓丽影 2》。他们与公司谈判的时候，Gavin Rummery 就在现场，他如此描述当时的情形：“他认为不该开发续作，因为这应该是一款一次性了结的游戏。那段时间我和他同处一室三个月，他什么都不做，每天都在骂。”

原本这三人打算开发一款原创新作，这是 Toby Gard 提出的一个新创意。但是由于气氛不对，Toby Gard 根本不在工作状态，该项目无法实质性开展。随着 1997 年的临近，Rummery 不想再耗下去了。他搬走了自己的电脑，搬进了《古墓丽影 2》的开发室，宣告自己加入该项目。

“我当时想，这么下去也不是办法，Toby 明显不想干了。这样的气氛是有毒的。所以我心想就去做



▲ ECTS 1996 展会上，Ian Livingstone 与最早的 3 个劳拉模特合影。

《古墓丽影 2》吧。我甚至没有告诉 Jeremy 我转组了。”

在那之后不久，Gard 与 Douglas 离开了 Core，成立了一家新公司，叫做 Confounding Factor，地点在布里斯托。他们在那里开发了一款海盗游戏，名为《Galleon》。而《古墓丽影》一代的 6 人班底如今只剩下了 4 个，劳拉失去了她的创造者，剩下的人有些不知所措。那一年 Toby Gard 才 24 岁。

“这根本说不通啊，”Rummery 说。“他变得越来越愤世嫉俗，实在是没有理由。那本该是他的荣耀时刻。”

“当时我找他谈了好几次，简直就是在求他了。”Heather Stevens 说。“我说，我也是出身工人阶级家庭，父亲是矿工，目前在工厂工作。我知道什么是有价值的，有些机会一辈子只有一次。我在 Rare 做过几年，他们承诺有很多奖金，有好游戏，但都没有兑现。我在那参与做了七八款游戏，但是除了工资之外再也没有其他收入，而工资还很低。我刚开始在 Rare 工作的时候，一年只有 8000 块。”

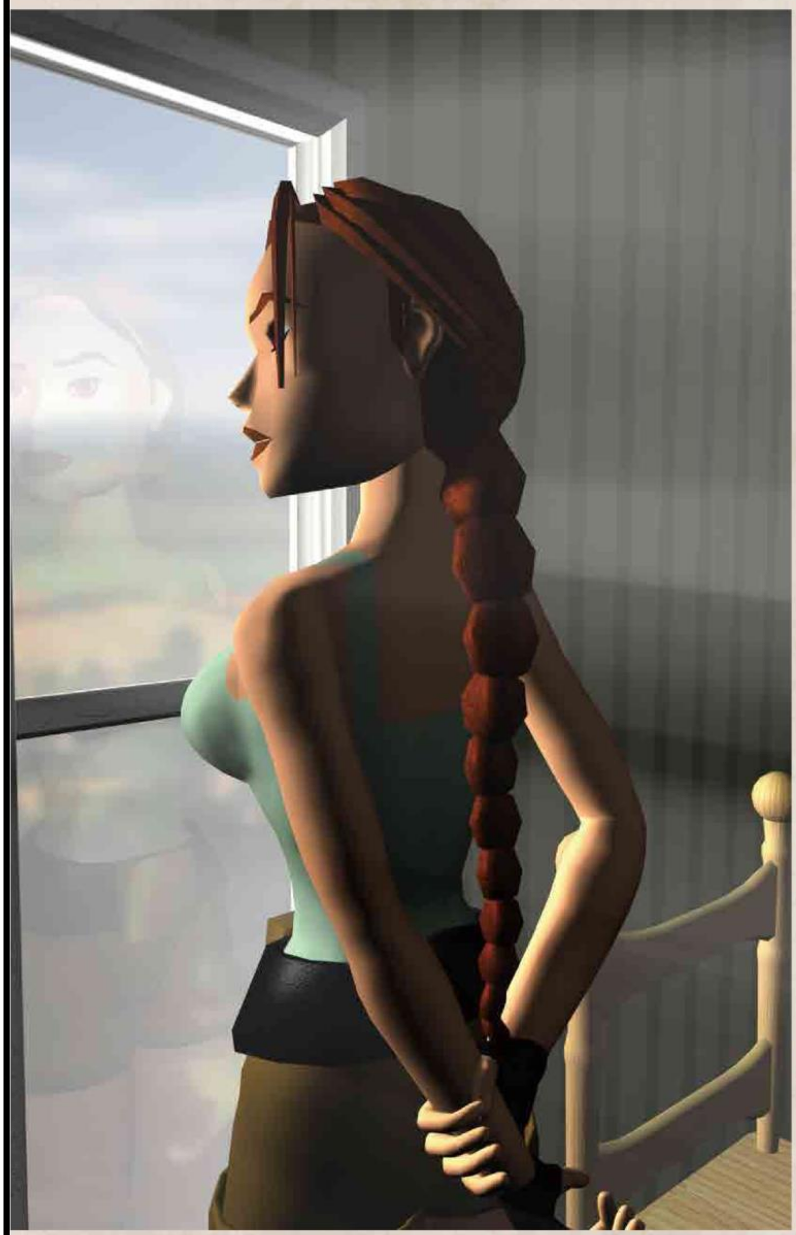
“而 Toby 没有过那样的经历，他来到 Core，做了《BC Racers》，做了《古墓丽影》，他可能觉得做任何游戏都是理所当然成功的，都将成为大作。”

“这真是一种遗憾，”Heath-Smith 最后总结道，“我对他的创作才能很尊敬，他就是他固执了，硬石头一块，这让他损失了很多钱。错过了那么多钱实在可惜。”

在 1998 年 Gamasutra 的采访中，Toby Gard 谈到了自己离开的原因：“Paul 和我之所以离开，是因为我们想做一些新东西。部分原因是想要对营销以及 PR 决策有更大的控制权，部分原因是我们觉得在 Core 已经无法获得足够的创作自由，而这是我们在开发《古墓丽影》时所享受的状态。我在 Core Design 的时光过得很快乐，离开了也很难过，但当时觉得是是离开的好时机，我对此决定从未后悔。”

而对于那些坚持留在 Core 继续制作《古墓丽影》的开发者们，源源不断的奖金在等着他们。

Andy Sandham 参与开发了《古墓丽影》2、3、《最后的救赎》以及《历代记》，他说：“我记得当时走进 Jeremy 的办公室，他坐下来说，好吧伙计们，这里是分红的清单，这他妈绝对会改变你们的人生，所以都他妈给我保管好了。”



▲《古墓丽影 3》再次热销。

不到一个星期的时间，就有一个开发组成员开着一辆亮闪闪的鸥翼跑车来上班了。因为块头太大，他几乎塞不进车里。由于停车场的构造很奇特，他的车停下来后，鸥翼门打不开了。同事们大老远地见他从车窗里爬了出来，牛仔裤被卡住了，露出了一截白花花的屁股。“那是一辆 15 万英镑的鸥翼跑车，他却要从里面撅着屁股爬出来。当人有钱了之后就会变得傻逼。还有我们的停车场简直是全德比郡最傻逼的。”

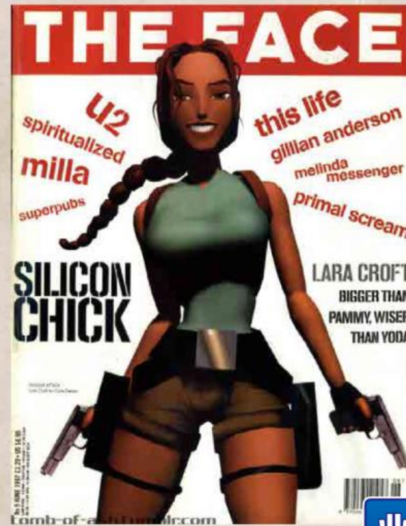
由于《古墓丽影》取得的巨大成功，Eidos 要求在 1997 年圣诞之前把续作赶出来。Jeremy Heath-Smith 同意了，开发团队必须拼命加班，他们只有 8 个月的时间。

据开发者说，《古墓丽影 2》的整个开发过程就是残暴的加班，甚至比上一代更夸张。虽然由于前作已经打下了基础，续作的开发过程顺利许多。随着发售时间的临近，玩家们的期待度冲破天际，为了把游戏准时做完，开发者们几乎要把自己逼死了。

“我们当时就直接在办公桌底下睡了，睡了一个小时候继续爬起来泡一杯咖啡，”Neal Boyd 说。“因为人都迷糊了，有时候会洒得一身水。不仅一周工作 7 天，一天下来连个洗澡的时间都没有，实在是太艰难了。”

“我觉得当时就是 7×24 小时的工作，而且那种状态持续了几个月。”Rummery 说。“我什么都没时间想，睡觉也睡不好。我的天，简直是太恐怖了。我妈有时候会给我打电话，我知道她一聊就是一个小时，所以都不敢接。除了工作之外的一切事情我都没法做了。”

“但我们依然非常享受《古墓丽影》。在《古墓丽影 2》的开发过程中很多都是临时摸索出来的，比如管家温斯顿，还有最后一整关，也就是她回到自己的大宅爆发的最后一场枪战，都是在最后一个月加入的。很多东西都是觉得有趣而临时加入的。”



▲ 1997 年劳拉登上了《FACE》杂志的封面。

Core 成功地按时将《古墓丽影 2》交付给 Eidos，该作再创奇迹。但筋疲力尽的开发者们已经撑不住了。

“我老婆因为看不见我而和我离婚了，”Neal Boyd 说着笑了起来，“我也不知道我为什么要笑……”

“她坐下来和我说，Neal，我已经两年没有看到你了。你是不是有别的女人了？我说上帝作证，我真的是没时间。我还有一个女儿，也一直看不到我。我一回家，她就要我带她出去玩。我实在是累了，只想坐下来喝酒，把游戏忘掉。”

Neal Boyd 搬出了他的家，搬到了一套小公寓里。“当我重返工作的时候，又觉得没什么大不了的。工作上还有大把的压力要对付，同时还要办离婚。这就是人生。你把人生规划得好好的，突然之间就戛然而止了。”

“回想过去这 18 年来，那段时间可能是我人生中最糟糕、最残酷、最恶劣的。”Heath-Smith 说。“不止是他们，我们所有人都工作得非常辛苦，包括我自己，我兄弟，那 8 个多月的时间，我们每个周末都在加班，每天都到深夜。”

“虽然很艰难，很恐怖。但是你知道吗？当游戏发售后，一切都得到了补偿。我认为我们做出了《古墓丽影》系列最好的一作，一整船的游戏都卖掉了，大家都过了一个完美的圣诞节。我们休息了 6 个星期，我们不用工作，还有大把的钞票，家人想买什么就买什么。”

纸醉金迷





◀古墓丽影初代概念图。
▼劳拉曾经以性感姿态登上各大时尚杂志封面。

整个 Core Design 关闭了一个多月，当大家休假归来后，所有的疲惫被一扫而空。大家都卯足了劲，准备开始开发《古墓丽影 3》。

Gavin Rummery、Neal Boyd、Heather Stevens 等人都不想《古墓丽影 3》的开发过程像前作一样的痛苦，他们提出将开发周期延长到 2 年。“我们 6 个人走进了 Jeremy 的办公室，同时提出了我们的意见，”Neal Boyd 说，“他震惊了，但他也表示理解。”尽管如此，因为 Eidos 坚持要在下一年圣诞前推出《古墓丽影 3》，Jeremy 拒绝了他们的要求。

为了安抚这些员工，Eidos 提出可以增加人手，成立一个新团队开发《古墓丽影 3》，而他们可以制作自己想做的新作，而且还能拿到更高的分红比例。除此之外，他们还提供了分红之外的钱。

但 Rummery 等人也不愿就此放下《古墓丽影》这个超级 IP。他们希望第二个团队只做外传性质的续作。当他们在杂志上看到新闻稿时，才知道这款续作已经被定名为《古墓丽影 3》。Rummery 等人大怒，当即找 Jeremy 质问。“但是我们发现我们对《古墓丽影》的创意确实燃烧殆尽了，一直也拿不出《古墓丽影 3》很好的方案，所以我们决定退让，去做别的游戏。”

这款别的游戏就是《伊甸计划》，这款动作冒险游戏于 2001 年发售。

另一方面，新的《古墓丽影》开发团队也不可避免地开启了加班模式。游戏于 1998 年圣诞之前发售，开发周期与之前一样只有 8 个月。该作的开发者 Andy Sandham 说：“我们是一个超级封闭的团队，其实所有游戏开发团队可能都差不多。”Sandham 是《古墓丽影 2》的过场动画美术师，在三代负责关卡设计以及场景美术。他说：“我们工作到凌晨3点，第二天10点上班，然后继续‘搬砖’。”

大部分《古墓丽影》开发者承认，钱是他们的动力之一。分红型的薪酬制度太诱人了，作为 90 年代末的现象级产品，《古墓丽影》的分红必然是可观的。“我告诉你我们是怎么撑下来的，”Sandham 说，“我们在项目结束时会达到一张巨额的支票，然后我们说，好吧，让我们再来一次。当时的情况基本是我们死了都不在乎了，只要游戏做完后能拿到支票。那真是巨大的动力。”

Sandham 说，他在《古墓丽影 3》做完后收到的其中一笔分红是 30 万英镑，这并不是惟一的一笔，不过肯定是最大的一笔。“我把它全花完了，”他说，“简直爽翻了。”

这笔钱花在哪里了呢？“主要是出去浪了，有几次非常豪华的度假。我还买了一套房子，但还是有按揭，简直是疯了。还有一些同事把钱全都存起来了，现在还存着。甚至有人得了精神病。所以我很高兴我全都花完了，从来没后悔过。”

Heather Stevens 用《古墓丽影》的分红买了一座农场大宅，20 年后她仍然住在那里。“是劳拉让我过上了那样的生活。我每天都这么想。我记得人生中一些最感动的时刻：我父亲做完农活后回来，他站在大宅子前面，突然哭了起来，说，我真为你骄傲。我们工作中的动力，就是这种骄傲的感觉，让父母为自己骄傲，这是我前进的动力。”

《古墓丽影 3》于 1998 年圣诞节登陆 PS，同样是大卖特卖。不过与 Core 的传统一样，开发者本身没有举办首发派对。

Andy Sandham 在游戏中做了一个大英博物馆的关卡，而《古墓丽影 3》的首发活动是在自然历史博物馆举办的。“我心想，他们至少应该把博物馆搞对吧？”Sandham 在派对开始之后才知道这个事。“也许他们觉得如果我们也去了，可能会把事情搞砸。”

不可避免的，在 Core 的其他制作组对于《古墓丽影》小组都是羡慕嫉妒恨。其他游戏如《Fighting Force》、《Herdy Gerdy》等与《古墓丽影》毫不可比性。分红的差距自然是一个原因，还有一个原因是《古墓丽影》的开发者们确实有些趾高气昂了。

“开发《古墓丽影 4》的时候，别人总是把我们当成一群矫情的家伙，因为我们知道自己的重要性，”Sandham 说。“我们会在工作室里昂首阔步，就像全副武装的机器人一样。大家不知道我们的分红究竟是多少，但他们知道 Eidos 离不开我们。”

“我们并不是故意要那样，但潜意识中的优越感是存在的，毕竟我们是做《古墓丽影》的。后来我才知道，当时自己得罪了那么多人。”

最后的启示

当 Eidos 的股东们贪婪地摩拳擦掌之时，Core 的《古墓丽影》制造机不负所望地保持高效游戏开发进度。《古墓丽影：最后的启示》于 1999 年发售，《古墓丽影历代记》于 2000 年发售，继续对应 PS1。但在内部，曾经光芒闪闪的劳拉开始逐渐黯淡，《古墓丽影》开始走下坡路了。

Andy Sandham 已经研发了《古墓丽影》，他决定杀死劳拉。

在《古墓丽影 最后的启示》的结局，劳拉前往吉萨。当她登上大金字塔，发现了荷鲁斯神庙。与荷鲁斯本尊的一场大战之后，劳拉逃了出来，但是身后的神庙坍塌了，劳拉跌落深渊，看来，似乎是死了。

“我们知道不能摆脱她，但那是一个宣泄的时刻。”负责该作剧本的 Sandham 说。“我们说，把她杀了吧。有人走过来说，这样就能摆脱了吗？我们说，先试试看呗。于是我们就这么做了。”

“我记得当时听到了一声响亮的‘fuck！’那是 Jeremy 在他的办公室里看完过场动画之后发出的。”

然后 Jeremy 把所有人都叫进了办公室，他大吼“你们都疯了吗？”

“我们说，没错，我们真的很厌倦她了。他说不行，你们把这改了。于是在《古墓丽影 5》里面，虽然她被整个金字塔压在下面，她仍然成功地从里面爬出来了。”

Sandham 本来想要彻底斩断后路，在《最后的启示》解决中将劳拉斩首。但最后他还是留了一手，因为“我们知道 Jeremy 可能会先把我们斩首了”。

随着《最后的启示》的完成，下一个圣诞节的游戏开始了，这就是《历代记》。但是如今的情况已有所不同，工作室的所有人都感觉到了，他们拿到的分红开始缩水。

“《古墓丽影 4》是我们最为自豪的一作，但它的销量下跌了，”Sandham 说。“《古墓丽影 5》简直就是一大坨旧屎，那是最让我们郁闷的。我们完全只是为了分红去做这个了，已经没有其他组愿意接手。我们只能去做。丧钟已经鸣响，经历了这几年之后，我们已经掏空了，这也表现在产品上。”

不管开发者们觉得《历代记》有多烂，跟它的续作《古墓丽影 黑暗天使》相比，它简直是个杰作了。

黑暗天使



■ Core Design 后来搬到了普莱德办公园区的一座现代化写字楼，现在它属于一家运输公司。

在《古墓丽影》身上赚得盘满钵满之后，Core Design 从那座翻修的维多利亚时代旧宅中搬了出来，搬进了一座崭新的现代化办公楼，位于德比郡普莱德办公园区。这个新办公楼里有先进的设备，有更大更宽敞的空间和办公桌。然而在搬迁的过程中似乎失去了一些东西。“在 Core 工作过的所有人都有同样的感受：Core 搬到这里之后，似乎有一些东西死掉了，”Gaven Rummery 说。“某些精神随着那栋老宅而远去了。”

随着 PS2 的到来，所有公司都在研究如何为这部注定要成为王者的主机继续开发游戏。《古墓丽影》团队从 12 人增加到了 60 人，然后再增加到 100 人。Eidos 希望劳拉在 PS2 上的首秀能震惊世界。没想到它却杀死了 Core。

《黑暗天使》的开发过程是一场灾难，参与过的人说，其主要原因是没有明确的组织结构，缺乏流程，管理上彻底失败。Core 根本没有经验管理如此庞大的项目。在 PS2 时代，《古墓丽影》规模的游戏开发人员数量并不多，而进入 PS2 时代之后成长到百人团队，员工们像没头苍蝇一样，不知道何去何从。而且游戏的野心过大，想要同时尝试的东西太多。

Rummery 在《伊甸计划》之后离开了 Core，之后花了三年时间开发的项目惨淡收场，于是他在 2002 年重返 Core，成为工作室的技术总监。他说，当时 Core 的计划是开发一款内部的通用引擎，今后所有 Core 的游戏都使用该引擎开发。然而《黑暗天使》的开发进度不断拖后，最后 Core 几乎所有人都参与拯救《黑暗天使》。该项目的混乱局面让 Rummery 触目惊心。

“根本没有必要的管理结构，所有人都各自埋头干活，没有人愿意承担责任，没有领导者。如果你让 40 多人各自做事，没有任何人进行协调，就必然会出现这种局面。”

为了赶在 Eidos 的财年结算日之前推出游戏，同时在各股东们的强大压力之下，Core 只能牺牲游戏品质，砍掉了大量原构想的内容。

“游戏中的整个巴黎部分变成了奇怪的游戏性的荒漠。因为我们原本要做的一大半内容都砍掉了，很多地方显得支离破碎。”Rummery 说。

Eidos 想对《古墓丽影》的传统玩法进行改造，而 Core 想要为 PS2 开发《古墓丽影》初代的重制版，他们认为这一方面能让玩家感到兴奋，另一方面可以借此适应新技术。然而 Eidos 不同意。

“我本来应该坚持自己的立场，但 Eidos 那边的压力太大了，”Jeremy Heath-Smith 说。“他们只想要更多的续作，要更大的规模，更多的互动，还要有多分支选择。都是当时业界比较流行的一些玩法，我们把这些都塞进《黑暗天使》了。”

制作巴黎关卡的目的，就是要给玩家更大的自由。玩家可以到处探索，与 NPC 对话。但游戏的对话系统却一直无法得以执行，没有人能说清楚原因。“我先是问主程序，到底出了什么问题？”Rummery 回忆说，“为什么这些内容没做出来？他吧啦吧啦说了一堆，然后说你应该问做这个东西的人。然后我找到了那个人，他也吧啦吧啦说了一堆，接着让我找另一个人。我接连找了 6 个人，最后那人说，你应该去和主程序谈谈。我就这样被踢皮球一样绕了个圈，然后我说，你们 6 个，跟我来！我们要谈谈！我们把谁该做什么，问题出在哪里剖析了一遍。过去大家都是在等着别人先做。”

虽然 PS2 是《黑暗天使》的主力平台，但该作也推出了 PC 版，不过移植是后面的事，而且游戏操作是为 PS2 手柄而设计的，没有 PC 的操作方式。在游戏发售之前一个月，Rummery 才接到了要做 PC 版操作设置的要求。最后他用了一个星期的时间把这做好了。

Core Design 的士气空前低迷，游戏最后延期到 2003 年，而这是 Eidos 定下的死期限，就算拿个半成品出来，也要赶在这个时间节点之前做好。

Core 的所有人都知道《黑暗天使》一团糟，但也都知道这游戏必须按时提交。“游戏根本没做完，我跟 Eidos 说真的做不完。他们不想知道，感觉他们的意思是，就那样吧，不管了。要把游戏做完至少还要 6 到 8 周的时间，但我们没有那么多时间，因为我们追求的是股价。”Jeremy Heath-Smith 说。

《黑暗天使》遭到了媒体的一片恶评。游戏的操作与镜头设置都是一团糟。Heath-Smith 承认该作的镜头“完全是猪一样的”。“我们从未能将镜头做好，而这是游戏最大的问题。”

除此之外还有其他问题。在技术问题之外，玩家们对于劳拉的新方向很不满意，主要是她冒险的那些关卡，而不是她的衣着。虽然该作销量也达到了几百万套，但 Eidos 将其视为一场灾难。《古墓丽影》遭遇了第一次真正的失败。

告别劳拉

《古墓丽影 黑暗天使》发售后，Eidos 的股东们召开了一次秋后算账的会议，Jeremy Heath-Smith 被认为应该负主要责任，他对此也并无异议，当场就提出愿意引咎辞职。虽然会上说不需要他辞职，单两个星期后他还是提交了辞呈。

“当时我们都住在不同的地方，我们都很自负，我心想，去你的，我不管怎样都要走了。我要开一家自己的工作室，我要把 Core 所有重要成员都带走。当时我太骄傲了，因为那是我花了 7 年时间建造的世界。所以我走了，他们支付了很大一笔钱，这很不错。”

表面上 Heath-Smith 以“园艺假”（即 Eidos 继续支付薪水，在限期内禁止其在同业工作）为名离职，但这并没有持续太久。他成立了 Circle Studio，带走了 Core 的一批员工。“然后他们说要告我，我说，好啊，放马过来。当然他们并没有真告，这没意义。”

随着 Heath-Smith 的离职，Eidos 完全掌握了《古墓丽影》和劳拉。他所做的第一件事就是将该系列从 Core 手中夺走，将其交给了水晶动力工作，也就是因《凯恩的



▲曾经创造了《古墓丽影》的那座房子，如今已经变成了普通公寓。

遗产》系列而闻名的加州开发商。

Ian Livingstone说："这在当时是一个可怕的决定，因为Core Design立下了赫赫功勋。但我们必须这样做。"

有人认为，Eidos将Core踢出局，是为了能够真正掌握劳拉这张牌。也有人认为他们是对Heath-Smith治理下的Core完全失望了。

"Core非常独立，这也是后来双方兵戎相见的原因。我们都是自己做自己的，对Eidos的人不理不睬。"Rummery说。

"我们一次又一次的错过了他们的截止期限，"Andy Sandham说。"当时他们想着法子把我们踢走。"

而Livingstone的说法是，"Core在开发上遇到了瓶颈，他们的技术也跟不上了。"

"他们在PS1上表现出色，但到了PS2就不行了。同时我们知道水晶动力有非常惊人的物理引擎，在《凯恩的遗产》上已经有出色表现。他们能够轻松开发出一款精彩的冒险游戏。"

实际上Core Design的很多开发人员并不介意《古墓丽影》被抢走。Heath-Smith说，他在位的时候，就曾多次提出由其他工作室接手《古墓丽影》，让Core能够休息一段时间。他的想法是由水晶动力用2年时间做出下一款游戏，而Core就可以用4年时间做出一款真正进化的《古墓丽影》。

然而这一次《古墓丽影》永远地离开了Core Design，很多人感到伤感，但也有一种解脱的感觉。他们肩上的重担终于卸下了，残酷的长时间加班也许会就此结束。毕竟大部分人已经厌倦了《古墓丽影》。

在后劳拉时代里，公司对Core的期待是创造出新类型的游戏。管理层问的最多的一句话是"有人有什么新游戏的想法吗？"当时在Core Design还剩下四五十个人，他们总共提交了60个新作策划案。

Core开始转型为开发PSP游戏。《Smart Bomb》于2005年发售。但在该作的开发过程中，Eidos出现危机。在Rummery成为工作室主管的一个月后，Eidos决定重组，并关闭Core。Rummery努力说服了Core，提出未来两年内可以围绕PSP游戏，实现工作室的振兴。

之后两年，Core一直在艰难求存。他们开发了一款PSP的跑酷游戏，叫做《自由奔跑》。Rummery等人认为可以用他们开发的PSP引擎，制作一款PSP版的《古墓丽影10周年纪念版》。这将会是对初代的重制。Rummery向Eidos提出了该项目，出人意料地大受欢迎。随着Eidos的垮塌，一切好像都在亏损。不过在2006年初，英国游戏开发商SCi Entertainment整体收购了Eidos。

没落

Jeremy Heath-Smith说，Eidos完全是由《古墓丽影》喂养起来的一头"怪兽"。虽然该公司也有《杀手47》、《杀出重围》等相当成功的游戏系列，但《古墓丽影》的利润占了绝对大头。"实际上，《古墓丽影》的开发成本相当低廉，因为Core是我们自己的，除了开发者们以及我的分红之外，就没有什么其他成本了。"

然而贪婪的Eidos股东们加速了《古墓丽影》的衰亡。Heath-Smith记得在美国开的一次会议，当时Eidos的高管们不断提高《古墓丽影》的新作销量预期，虽然那时玩家们对该系列的兴趣已经减退。

当时整个市场都不大景气，Eidos的其他游戏销量也都开始下降，为了保持公司的业绩，董事会上就给《古墓丽影》定下了更高的销量目标。Heath-Smith说："突然之间，《古墓丽影》需要卖650万套才能满足要求了，而不是原先的300万套。"

在这样的环境下，《古墓丽影》无法达到销售预期也就不足为奇了。Rummery发现，SCi方面对于《古墓丽影》10周年纪念版的提议更为积极，其管理层很快就通过了。

然而实际上SCi的高管们已经在暗地里打算对各个工作室进行裁员，Core正是首当其冲的一个。水晶动力开发的《古墓丽影 传奇》公布后即大获好评，在一定程度上振兴了《古墓丽影》的IP影响力。Rummery坦言："当我看到《古墓丽影 传奇》的时候，我心想，这就是十年前Toby向我讲述《古墓丽影》构想的时候，我脑袋里浮现的画面。"

于是Core似乎没有什么存在的意义了。另一方面，Core开发的《古墓丽影》10周年纪念版进度落后，最后在原作发售第11年的时候才发售，以至于游戏标题改成了"周年纪念版"，失去了10周年纪念的意义。

从此，Core Design一蹶不振。

那一年5月，SCi宣布将Core Design卖给了Rebellion。合并完成后，其更名为Rebellion Derby，他们的新项目是越战题材FPS《弹震症2》(Shellshock 2)。Andy Sandham也参与了该作的开发，他说："他们让Gavin掌舵一架机翼已经着火的飞机。它正在坠落。Core本来指望《古墓丽影 周年纪念版》来扭转命运，当它遇阻时，很多人都离职了，他们知道它会成为一个外包工作室。"

而《弹震症2》的销量同样令人失望。

"我们想为X360开发《弹震症2》，我们在努力地适应新技术，我们打算以50人之力打造出一款AAA级大作。"Andy Sandham说。"作为经验丰富的开发者，我们也知道这不可能。这种感觉很糟糕。"

Neal Boyd想起《弹震症2》的开发经历，脸上露出了痛苦的表情。"当时就是一个会接一个会的开。主题确定下来之后，我心想，我的天哪，今后三四年就要花在这个东西上面了吗？它看起来就是4分游戏（总分10分）的命啊。我不想和这种游戏有瓜葛。如果我能改变它，我就留下来。但是我不能。我被告知，我们已经找了编剧了，就照这个来。"

对工作室的处境感到绝望的Boyd，休了3个月的长假，先后游历了蒙古、西藏、印度和泰国。当他回到德比郡的时候，发现Core以及《弹震症2》处在更加压抑的状态。

"当我回到办公室，拉起百叶窗，发现外面仍然是灰蒙蒙的天空，以及同样灰蒙蒙的工业建筑。"

"我说，你们能给我看看这游戏的最新进度吗？结果已经过去了3个多月，他们仍然是什么都没定下来。我心想，好吧，我要把一切都卖掉，跑去泰国了。这游戏我做



■《黑暗天使》发售后，糟糕的镜头设置遭到最广泛的批判。



■《古墓丽影 黑暗天使》对Core以及Eidos来说都是一场灾难。

不下去了，我已经失去了对它的兴趣与信心。”

其实所有人的感受都差不多，工作室里的士气空前低迷。留下来的人都抱着混日子的态度继续工作，只管把上头交代的任务做完。

“开发《古墓丽影》前几代的时候，我们是什么都做，什么都想参与。我们充满了激情与想法。而这里则是一潭死水，所有人都无精打采，简直糟透了。”

《弹震症2》遭到了一致恶评，游戏销量同样惨淡。“它一度在Metacritic排行榜上抵达了倒数第二名的位置，”Sandham说，“那是我所参与的游戏中，距离Metacritic底部最近的位置。”

Rebellion Derby的下一款游戏是《侠盗勇士》，这款运气不佳的FPS游戏还邀请了饶舌歌手Mickey Rourke代言。它也成为了游戏史上口碑最差的游戏之一。

“因为当时我是主关卡策划，我当时对策划组说，赶紧去外面找工作吧，越快越好，否则可能就不好找了，”Sandham说，“当时他们似乎还不大明白是啥意思。”

《侠盗勇士》发售之后不久，Rebellion关闭了德比郡工作室。关闭的过程也很不光彩，有多则报道指出存在欠薪行为，裁员相关的补偿也一直拖着不发。无论如何，到2010年3月，劳拉的创造者正式宣告死亡。

就在那4个月之后，劳拉克劳馥大道开张了。

永远的劳拉

Core Design到底错在哪里？当年Jeremy Heath-Smith是否应该与Eidos抗争到底？如果他为《黑暗天使》争取了更多时间，结果将会如何？如果Core能够更充分的迎接PS2的世代转型会如何？如果Toby Gard留下了，劳拉是否会仍然留在德比郡？

历史没有假设，回首过去20年，Jeremy Heath-Smith说，他认为Core Design的悲剧落幕是因为无法与时俱进。

“我一直把Core当成一个酷炫的帮派来经营。在《古墓丽影》变得越来越大的同时，其他公司的游戏开发文化都在悄然变化，从EA到动视都是如此，用过去的方法无法开发出销量600多万套的大作。而我们没有拥抱这种新文化，我们想要保持12人团队，而不是120人。而事实是，我们需要150人才能把游戏做好，需要有制作人、助理制作人、组长来分别负责不同的工作。作为开发商，我们过时了，这在《黑暗天使》上表现了出来，我们虽然有了100人，却不知道该怎么做，不知道如何管理。”

Heather Stevens记得他曾在Jeremy的办公室里问过一个简单的问题：为什么会变成这样？“Jeremy没有回答我，”她说，“我想最终Jeremy也控制不住局面了。那里曾经是他说了算，后来在他的上方有许多眼睛盯着他。再也没有下一个Toby走进Core，提出一个全新的创意，并将其执行。一切都要稳妥行事。”

Toby Gard的《Galleon》于2004年登陆Xbox，那时距离他离开Core已经过了7年。这款游戏也未能崛起，但其中不乏一些令人赞叹的创意。“我可以在其中看到很多《古墓丽影》的元素，”Heather Stevens说。“看着那些角色在洞穴里攀岩，我心想，如果他还在这里，继续做《古墓丽影》，将这些想法与我们的一些想法结合，也许我们还可以再做四五款游戏。”

“真是可惜，世事往往无法如愿。”

现在的Heather Stevens是个全职太太，在《伊甸计划》之后他就离开了Core，组建了家庭。

“我在Core只哭过两次，”她回忆道。“一次是Jeremy没有把欠我们的钱付给我们。（他最后还是付了）另外一次是告诉她我怀孕了，我要离职了。我很难过，这是我人生中最在乎的两件事，可惜对我来说二者无法兼顾。”

Neal Boyd后来真的搬到泰国常住。他正打算重返游戏开发领域，最近他刚买了PS VR。

Gavin Rummery目前就职于诺丁汉的社交游戏公司Legendary Games。目前该公司正在开发《莫德海姆 战团冲突》，这是Games Workshop桌面游戏的手游版。

Jason Gosling目前是谢菲尔德Sumo Digital的程序员，2000年他从Core离职后曾在Eurocom工作。

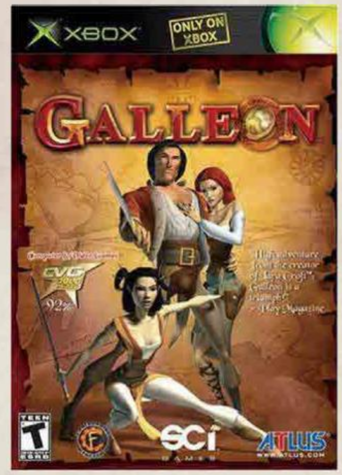
Jeremy Heath-Smith目前是Spike Global公司的首席执行官，该公司做的是商务软件。

跟随Gard离职并开发了《Galleon》的Paul Douglas，在游戏开发中途离开了Confounding Factor。此后杳无音信。

Toby Gard曾以顾问的身份为水晶动力提供关于《古墓丽影》新作的意见，之后一度消失。后来他令人意外的成为Spark Unlimited公司《Yaiba 忍者龙剑传Z》的游戏导演。2014年,Gard创办了一个新工作室，叫做Tangentlemen，该公司刚刚推出了一款PS VR游戏名为《在地下》。

《古墓丽影》能否重返90年代末期的光辉岁月？对于这个问题，其原创者们的答案是一致的：几乎不可能。

不过劳拉依然在游戏业界活跃着。2013年水晶动力再次对该系列进行重启，新作直接定名为《古墓丽影》。虽然该作并未达到当年最辉煌的状态，但业界总算是好评如潮。劳拉仍然是全球知名度最高的游戏角色之一，就像马里奥和索尼克一样。

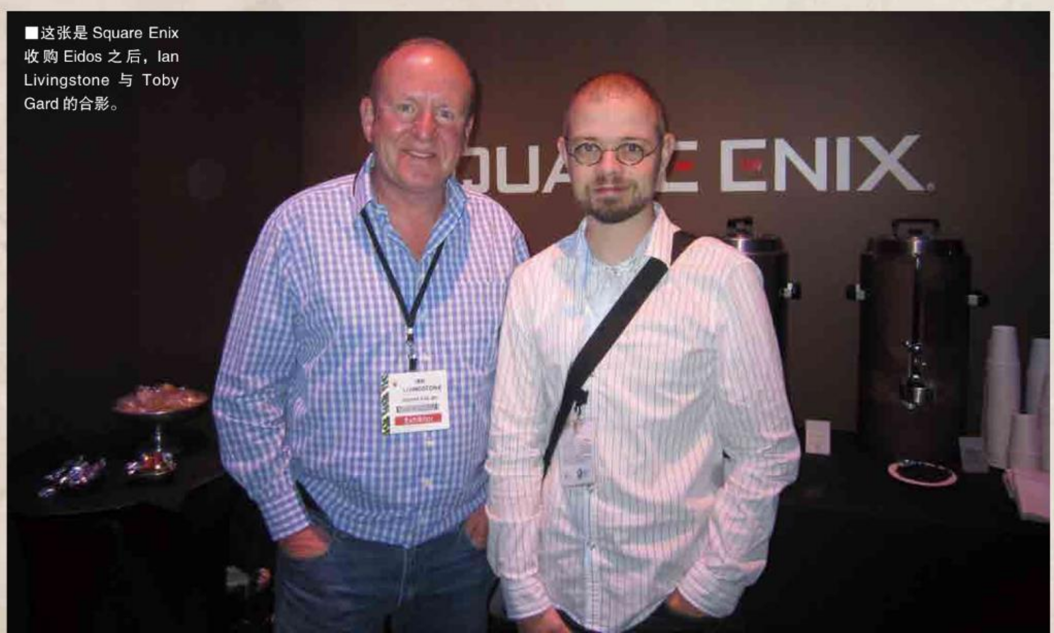


▲劳拉之父开发的《Galleon》销量并不理想。

对此，最大的功臣还是Toby Gard。

“经常有人对我说，你对《古墓丽影》一定肠子都悔青了吧？错过了那么多钱。”在2004年的采访中，Toby Gard说。“但事实并非如此。如果我选择留下，也许我会发财。但是那样的话，我就不会创造出《Galleon》这款震撼之作。”当然，那时是在《Galleon》发售之前的宣传期，Toby Gard并不知道这款投入7年心血的游戏将会惨淡收场。

如今，那些创造了英国游戏史上最著名角色的开发者们已经被人淡忘。但就像那些在劳拉克劳馥大道上川流不息的汽车一样，有一件事是肯定的：《古墓丽影》永远不会被遗忘。


■这张是Square Enix收购Eidos之后，Ian Livingstone与Toby Gard的合影。



探索广阔狂野的虚拟现实世界及其长达50多年的发展历程并不是一件轻松的事。笔者希望通过分析的方式讲述虚拟现实背后的故事。文中罗列了一系列重要人物，他们对于虚拟现实的发展历史有着深远的影响，在他们的努力下虚拟现实不断发展，也为虚拟现实的成功创造了无数机会。

一开始笔者选择挖掘目前已知作品的专利，通过专利寻找出创新主导者以及相关的工作人员。笔者发掘了这些早期创新者的生平，并建立了家庭树，将老师和学生、雇主和雇员、研究者和智囊团进行分类整理。之后笔者开始寻找列表中涉及人员的联系方式，并逐个发送邮件询问他们谁是VR发展史中最具影响力的人物。最终，笔者得到一张约40人的名单，并将其制作成网上调查问卷发送给一系列经常发布关于虚拟现实相关文章的权威科技网站。Road to VR和UploadVR都作出回应并加入了调查。该调查问卷要求从每个网站选取一个人根据列表中的创新者对技术的影响程度对其进行打分，问卷还附上一张列表，让被调查者补充那些被笔者遗漏的重要人物。

该调查得到了一张50人名单。

然后笔者一一给列表中能取得联系的人发送邮件，并要求他们根据对虚拟现实的影响程度对列表中的每个人进行排名。大约有20人进行回应并填写了调查问卷。笔者将最终调查问卷结果与从科技网站获取的结果进行综合平均，得到了下文中即将看到的25个重要人物。

文 鱼丸 编 宇宙人 美编 sienna

VR进化之路：惊人的成功与彻底的失败各有其意

时间、地点，甚至是自我认知都可能在小说编织的丝丝缕缕故事中，在魔幻现实主义的幻想中，在大脑拓展的合成幻觉本性中失去原本的意义。与梦境会消逝的性质不同，虚拟现实创造的世界会一直留存下来。他们期待你的回归，他们非常清楚你一直都存在，并且操控着你能看到或听到的一切。如今，任何人都能够像Timothy Leary曾经渴望的那样，“开机，启动，接入。”虚拟现实设备售价只有不到100美元，依靠手机、电脑或游戏主机就能够操作。

然而，情况并不是一直如此。虚拟现实漫长又缓慢的进化史之路断断续续，充满坎坷，获得过巨大的成功，也经历过彻底的失败。这是一段拥有神秘实验室、大胆的实验项目、游戏主机和机器狗的旅程。它的构想者来自于所有能够蹦出思想火花的学派，他们之中有作家、演员、哲学家、数学家、音乐家、发明家和科学家。一些人为了提升影院环境的需求而创造出VR萌芽技术；一些人看到了它能够帮助治愈那些饱受磨难的人们的潜能。对某些人来说它是终极展示器，对另外一些人来说却是表达的完美媒介，或是宇航员可以利用的工具，或是从一个地方瞬间到达另一个地点的方式，或者只是一台游戏机，也或者是一种思想的扩张。在长达50多年的历程中，虚拟现实的创新者们坚守在这台想象机器的进化之路上，调整、选择、进化，最终推动发展的进程。

VR的发展线可以从1958年莫顿·海力格制作出的Sensorama一直绘制到2016年Palmer Luckey设计的Oculus Rift。这条线贯穿了虚拟现实发展的四个时代，也包含了麻省理工的智囊团、雅达利、NASA和南加州大学诸多相关的元素。整个时间线就像接力棒，导师将知识传授给学生，见证年复一年的研究实验，虚拟现实最终为自己赢得响亮的名字，最终在玩家、设备拥有者中为自己找到了不可动摇的地位。或许有一天，VR将会在所有人心中赢得一席之地。

文中的故事只触及了虚拟现实的悠久历史和许多为VR的成型付出一己之力的人物故事中很浅显的部分。内容涵盖了追溯到莫顿·海力格时代为起点的该领域内顶尖的25名创新者，他们之中的许多人都是当之无愧的技术之父。

莫顿·海力格

1962年/SENSORAMA

想象一下，1962年，你漫步在时代广场附近的街机游乐场。娱乐设备的噪杂声几乎让你眩晕。你可能会看见外设枪紧贴在铁棚上的射击游戏，像Riverboat这样的弹球游戏机，或者是类似《Big Champ》的拳击游戏。在游戏厅的正门的左方，你会看见一个"大家伙"，看起来像苏打水或是微缩电影机，但是前面却安装着一把椅子，以及视觉模拟可伸缩区域的装置。"Sensorama"字样刻在机器正上方。启动机器只需要短短的一刹钟。很快，你就可以骑车穿梭在布鲁克林的街道中，身下的座椅带着你在路上行驶，风扇中吹出的风拂过你的面庞，一个巨大的屏幕展示着自行车前方的全部景色，偶尔还能闻到相应的气味。

"他从1958年开始创建机器模型，"玛丽安·海力格说，"1962年机器基本完成，到1964年就能够正常运转了。他对媒体展示了自己的设计，当时还有相关的文章报道。"





人们可以从机器中内设的四个电影中进行挑选，其中包括骑车穿过布鲁克林的街道和肚皮舞演员的特写镜头。除了Sensorama具备的潜力，海力格做的最好的事情是让它出现在主题公园和纽约的街机游乐场中。"它获得了理论上的成功，但是更多地被视为是一种好奇心的探索。"

伊万·苏泽兰

1968年：达摩克利斯之剑

在莫顿·海力格在他的虚拟现实世界奋力探索，为设备商业化寻求资金的时候，伊万·苏泽兰还在卡内基工学院为自己的电气工程学士学位奋斗。之后他继续深造，在加州理工学院获得硕士学位，最后在麻省理工获得博士学位。

苏泽兰最终对计算机图形有着深刻的影响，甚至成为知名的计算机图形之父。1968年，他发明了第一款可以使用的头戴式VR设备。这一被其称为终极展示的项目始于1965年。当时他发表了一篇以想象在某个房间中计算机可以操控所有存在的事物为主题的文章。他在文中写到："在这样一个房间中，显示的椅子坐起来会非常舒适，手铐能够用来限制行动，子弹可能是致命的。如果使用恰当的编程，这样的展示将会和爱丽丝曾经漫游过的仙境一样。"





在其学生鲍勃·斯普劳尔的协助下，苏泽兰将各种各样的设备整合到一个单一的头戴式设备中。最终通过一个立体显示器和一个复杂的头部运动跟踪系统让使用者能够在同样覆盖的房间中改变视角。为了追踪头部运动，减轻头戴设备的重量，最终采用了从实验室天花板垂挂一个机械臂的方式。这个看起来有些危险的设备需要绑在使用者的头上，人们昵称其为"达摩克利斯之剑"。

麦恩·柯尤革

1975/VIDEOPLACE

正如南加州大学混合虚拟现实实验室主任托德·里士满所说，艺术家们拥有完成学士学位的途径，他们不需要担心会让产品或是让投资的产品获利。

在早期的创新者中，麦恩·柯尤革专门探索虚拟现实的非商业和非科学用途。如同诸多早期的创新者一样，很难为柯尤革打上单一标签。在取得计算机科学博士学位后，他继续探索艺术内部和艺术与艺术之间的相互作用的概念，主要是计算机在增强环境或是虚拟现实中完成。他的诸多作品中最具影响力的当属是Videoplace，研发最早始于1975年，经历了一代代演变。第一代Videoplace是电脑免费版，两个人通过显示屏和投影图像进行沟通交流。现今的版本包含25个不同的程序，更像是虚拟现实和人工现实实验室。这些早期的作品对虚拟现实和后来非常有名的洞穴式虚拟现实技术CAVE都产生了十分深远的影响。

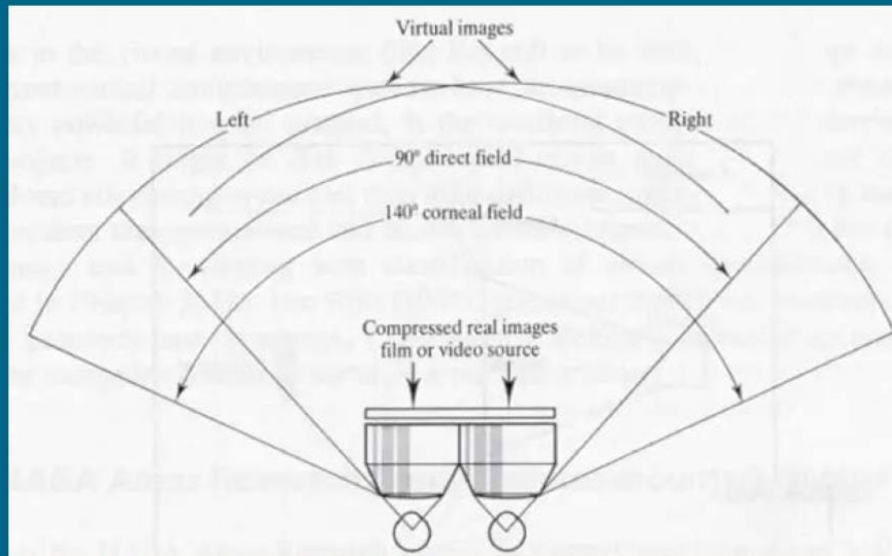


埃里克·霍莱特

1978//LEEP

麻省理工学院毕业后，发明家和永恒的工匠埃里克·霍莱特花费近30年时间从事了各类完全不同的工作。从研究员到工程师，到营销经理，再到光学顾问。只有1978年他从事的最后一份工作使其发明了超大视角立体光学成像系统。

这一特殊的光学系统为定义人们今天看到的虚拟现实提供了莫大的帮助，也为人们提供了非常重要的沉浸式大视野体验。“他最关键的理论是，通过预失真图像，可以获得一个非常广阔的视角来消除通过镜头观看出现的失真现象。”他的儿子埃里克斯·霍莱特说。“一开始我父亲发明的这项预失真技术是为了广角彩色摄影，如今无论使用哪种光学系统，都改变不了其成为VR技术重要基石的事实。”



彼时斯科特·费希尔在NASA下属艾姆斯研究中心的虚拟交互环境工作站工作，也是第一个使用霍莱特的大视野，额外视角（也被称为LEEP）系统的人之一。该系统在80年代还被用于主题公园。也正是因为一个二手的LEEP系统让帕尔默·洛基与南加州大学混合虚拟现实实验室创始人马克·博拉斯相遇，并且在实验室获得一份兼职，为洛基之后设计出Oculus Rift奠定了基础。事实上，Oculus Rift样机正是采用了LEEP的镜头。

迈克尔·奈马克

1979//白杨树镇电影地图

另一个跨越艺术与科学之间界限的创新者是迈克尔·奈马克。他早期在虚拟现实领域的著名作品是超媒体项目——白杨树镇电影地图。这一创意来源于麻省理工学院建筑机械小组早期所做的一些工作，其中包括学生们用定格相机拍摄的学校走廊。

实验室创始人（之后的《连线》杂志创始人）尼古拉斯·尼葛洛庞帝从美国国防先进研究项目局找到资金开发一个大项目，创建一个让士兵们熟悉一个他们从未去过的小镇的地形的程序。该项目涉及到许多人，其中就有当时还只是一个负责摄影和制作的毕业生奈马克。团队来到位于科罗拉多州的白杨树镇以一次10英尺的标准详细拍摄小镇的街道。最终完成的项目在一间沉浸式“媒体室”中进行展示，使用者能够以交互互动的方式找到他们想走的路线，就像他们正身处这座城市中一样。这也是如今人们熟知的谷歌街景地图的早期版本。去年，奈马克成为谷歌新的VR部门中第一个常驻艺术家。

没有比如今的头戴现实设备更复杂的东西了。它能够将人们带到某个看起来无比真实的环境中，让他们去体验，去感受，甚至操控他们所能看到的一切。

田智前

1980//远程存在感应

田智前在东京大学获得数学工程和信息物理学位后，又用了一段时间在政府的生物机器部门担任主任。上世纪70年代末，他获得麻省理工学院访问学者资格。1980年，他首次提出远程存在感应的概念，这项技术希望能够让人们不用去到某个地方就能够在另外一个地方获得真实体验。远程存在感应可以通过远程硬件和机器人联接或是虚拟现实实现。田智前继续主导了一系列项目研究这一概念，目前主要带领小组研究表现媒介。庆应大学的田智前实验室研究虚拟现实、增强现实和远程存在感应。

托马斯·齐默尔曼

1982//有线手套（数据手套）

1982年，托马斯·齐默尔曼申请了一个光学弯曲传感器专利。该技术可以通过一个类似于手套的设备将手放置其中追踪手指弯曲等动作。他最初的想法是将这项发明作为音乐接口，让人们通过弹奏“空气吉他”就能够发出真正吉他的声音。

当时齐默尔曼在位于加利福尼亚的雅达利研究中心工作，与其共事的还有许多VR发展史上的大人物，其中就有全球公认的虚拟现实之父杰伦·拉尼尔。1984年雅达利开始从鼎盛走向萧条，拉尼尔和齐默尔曼便另起炉灶创立了VPL研究公司，专门研究虚拟现实设备。正是在VPL，齐默尔曼发明了数据手套。后来该技术被任天堂等多家公司采用。



阿伦·凯

1982//雅达利实验室

阿伦·凯在犹他州立大学工程学院开始了自己的研究工作，当时大名鼎鼎的伊万·苏泽兰在此执教。上世纪70年代初，阿伦·凯加入施乐帕洛阿尔托研究中心（PARC），并因其对一系列现代技术的巨大影响而闻名，包括从激光打印机到个人电脑的兴起等一系列成就。在这里，他设计了Smalltalk编程语言，也为自己的名字打上了天才研究员和科学家的标签。

1982年，雅达利资助阿伦·凯创立自己的实验室，并且招募了许多能够构想出未来五年或十年中电脑样子的人员。该团队人员主要来自麻省理工学院的建筑机械实验室，之后又不断吸纳了许多在虚拟现实领域颇具影响力的人物。雅达利关闭实验室后，一小部分人去了NASA，另外一些人则创建了自己的公司。几乎所有人都对人们如今了解的虚拟现实产生了重大影响。



斯科特·费希尔

1985//NASA的VIEW数据手套

斯科特·费希尔的一生跨越了虚拟现实的整整三个时期，发展历程也从科幻小说到NASA的科研项目再到用一个手机就能将事物呈现眼前。但是所有的一切都起源于一个“神奇的地方”。他说：“那个地方就是麻省理工学院的建筑机械小组。这里是大视角研究者的聚集地，工作室在九号楼的第五层，大家在科技先导者尼古拉斯·尼葛洛庞帝的领导下探讨交流。这里聚集了当时最新技术方面最伟大的思想家，并且为本科生的加入大开方便之门。

几年后，建筑机械实验室成为麻省理工媒体实验室，之后这里依然是众多发明的概念诞生地，乐高头脑风暴玩具、谷歌街景地图、安全气囊传感器和一个孩子一台电脑运动皆始于此。然而再回到1978年，费希尔加入时，实验室依然是那个建筑机械实验室。“少年时期我就对立体成像十分痴迷，”他说。“直到本科工作时才有所缓解，我找到了其他方式，比如画画或是其他媒介来代替立体成像。”他毕生对VR的追求包括在雅达利智囊团的工作、南加州大学十分有名的电影学院和NASA艾姆斯研究中心的虚拟交互环境工作站三个时期。NASA项目的目标是建立一个系统，让太空中的宇航员通过远程监控，对空间站外检修空间站的机器人进行操控。



杰伦·拉尼尔

1987//VR

计算机科学家、作家和音乐家杰伦·拉尼尔在上世纪80年代初还是个游戏开发者。在1983年加入雅达利研究实验室之前，为Commodore 64和雅达利800分别制作了测试游戏《月尘》和《奇异花园》。

1984年拉尼尔离开实验室，和齐默尔曼建立VPL研究公司。在新公司，拉尼尔继续进行可视化编程语言研究工作，致力于将在雅达利时就已经开始研究的硬件技术商业化，其中就包括齐默尔曼的数据手套，早期的数据套装和叫做“EyePhone”的头戴显示设备。知名思维拓展心理学家蒂莫西·利里对电脑和虚拟现实十分着迷，认为这将是一种非药物性拓展思想意识的方式。自此之后，利里与VPL的一些工作人员开始合作。拉尼尔的研究包括多人VR模拟器，还设计了阿凡达实验，他也被认为是VR之父。如今他在微软研究中心工作。



斯科特·福斯特

1989//CRYSTAL RIVER ENGINEERING公司

曾在NASA艾姆斯研究中心与空间音效革新者贝斯·文策尔共事的斯科特·福斯特是虚拟现实音效的先驱。1989年，福斯特从当时效力于NASA的斯科特·费希尔哪里拿到一份合同后，着手创立Crystal River Engineering公司协助制作VIEW的音频。福斯特所作的这一工作和许多其他项目确定了3D音效在虚拟现实环境中的重要性。Crystal River Engineering公司的发明逐步出现在许多商业产品中。1996年，公司与Aureal Semiconductor合并，该公司一直使用Crystal River Engineering的技术制作A3D和Vortex声卡。公司后来因为一场专利侵权官司破产而被Creative Labs收购，之后该公司买下了Aureal和Crystal River Engineering所有的知识产权和就技术。

查·戴维斯

1990// INTERIOR BODY SERIES

上世纪80年代中期，加拿大艺术家查·戴维斯对计算机图形和图像十分感兴趣。1988年，她加入3D动画软件公司Softimage，担任虚拟研究中心副总裁。在研究中心的这段时间，她一直致力于将软件调整为培育艺术的温床。第一个值得关注的类似项目是1990年完成的Interior Body Series。该系列使用在灯箱中展示的3D数字图像证明计算机图形能够绘制。

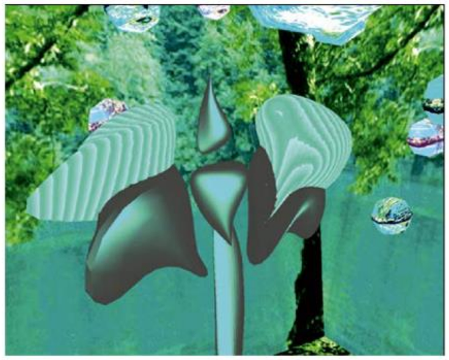
1993年，戴维斯设计的“渗透”体验让VR用户通过呼吸、平衡等操作来探索世界。1998年，她设计的Ephemere首次问世，在“渗透”基础上加上互动凝视和体内探索。戴维斯在推动2D传统艺术向3D虚拟世界的新艺术形式发展方面功不可没，不仅以全新的方式拓展了虚拟现实的用途，还通过找出新的不同类别的方式扩大了媒介的影响力。

妮可·斯坦格

1992//第一部沉浸式VR电影《天使》

构想来源于80年代末、90年代初麻省理工学院研究人员妮可·斯坦格，《天使》成为第一部沉浸式VR电影。电影中观看者通过头戴显示设备和VPL数据手套探索各种各样天使居住的虚拟世界。通过与天使间心与心的互动，参与者可以体验代表幸福、失去和融合的各式场景。此后斯坦格又制作了一系列VR电影，其中最受关注是以《天使》开始，以2007年《Dynasty》结束的三部曲。《Dynasty》中用户可以穿越时空与祖先们对话。

斯坦格所著的以艺术和虚拟现实为主题的书籍也十分有影响力，最著名的是《思维是流动的彩虹》。书中她讨论了虚拟现实是一种优雅的状态，所有的感官输出都是“和谐的脉动”。如今斯坦格致力于将自己的作品移植到Oculus Rift上，之后还计划尝试其他VR头戴设备。





布伦达·劳雷尔

1993//PLACEHOLDER

想象以雷·布莱伯利的《当邪恶来敲门》为原型的作品让你来当主角是一种怎样的体验。现在想象一下你能够在这样一个电脑驱动虚拟现实体验中做任何事情。你成为故事的中心，房间也变成了书中出现的某个地方。你能够闻到中西部旅游节目中一直等待的邪恶的味道，甚至是感受到大拇指上的刺。四周的墙壁不断变换，首先显示着你楼上卧室的场景，当你跳出卧室的窗户，立刻又变成了下落时的模糊画面，然后是院子中的景象。在这里一切皆有可能，甚至都不用进入这一黑暗嘉年华。遗憾的是，雅达利实验室的互动幻想系统从未实现过。然而，早在1983年秋天布伦达·劳雷尔就描述了一系列“新颖的剧情”。

这一概念是只是劳雷尔的众多虚拟现实创意中的一个，来源于对使用叙事这一方式的探索。劳雷尔是上世纪8、90年代媒介的先驱。1992年，劳雷尔开始推动一个由加拿大班夫表演艺术中心投资的双人、三个世界VR项目。“在当时看来真的是一个极具野心的项目。”劳雷尔感叹道。该团队从SGI的流水线上拿到了第一批虚拟现实引擎来帮助实现这一概念。最终，Placeholder通过13台电脑、虚拟现实引擎、一台Macbook和“许多胶带”完成运行。

卡罗莱纳·克鲁斯·内拉

1995//CAVE自动虚拟环境系统

从位于委内瑞拉的大都会大学毕业、在芝加哥的伊利诺伊大学获得硕士学位后，卡罗莱纳·克鲁斯·内拉在导师、计算机图形先驱托马斯·德凡蒂的指导下开始着手准备博士论文。1995年克鲁斯·内拉和一个由研究生组成的小组一起设计完成了第一个CAVE自动虚拟环境系统。所谓CAVE就是一个虚拟的房间，所有的墙壁上都投射着互动图像。名称来源于柏拉图的《理想国》一书中著名的山洞寓言，探讨了是否大多数人们看到的现实只是投射在墙上的影子而不是实物的问题。

这种VR形式与如今广受欢迎的VR类型根本的不同在于不需要使用者穿戴头戴设备。相反，房间由一系列传感器、投影仪和其他设备构建而成。克鲁斯·内拉设计了在CAVE中使用的软件。尽管CAVE与如今头戴式家用VR属于不同类型，这一房间式系统依然非常受欢迎，而且对于研究来说非常重要，也使其成为许多模拟器的试验台。

广濑道隆

1998//COSMOS

广濑道隆是东京大学专攻人类交互和工程系统的教授，他在加利福尼亚大学伯克利分校访问学习时开始研究虚拟现实。随着时间的推移，他将中心转入大型虚拟现实项目。他的成果主要包括可扩展VR内容，专注于将VR应用于教育领域和两个分别叫做CABIN和COSMOS的5屏沉浸式虚拟环境。CABIN和COSMOS通过千兆网络连接，并用于远程监控、力触觉和混合虚拟现实环境的研究。

广濑现在在东京大学的网络接口实验室进行研究工作，与谷川智博和鸣海拓司一起共事，主要从事通过虚拟现实将人机结合的用户互动体验开发工作。

理查德·马克斯

2003//EyeToy

上世纪 90 年代，理查德·马克斯效力于索尼的 PS 研发部门，带领团队实现两个构想。一个是探索怎样将传统的网络摄像头加入到 PS2 中。另一个则是团队怎样才能将索尼的 Aibo 机器狗加入主机中。“现实生活中 Aibo 能做的事情有限，但是如果把它植入 PS2 中，就可以在虚拟环境中教会他许多技巧，最后再将内容下载到实体 Aibo 中，”马克斯说，“遗憾的是最终我们没有继续为实现这一构想努力。”

相反，马克斯开始深入研究摄像头和 PS2 连接后能做什么。这一想法造就了 2003 年的 EyeToy。

“我对此非常着迷，”他说。“做了许多初期研究。”从项目启动开始，PS 研发团队便知道产品最终会商业化。马克斯特意搬到欧洲几个月，与前研发部负责人、当时的索尼电脑娱乐欧洲总部负责人菲尔·哈里森一起开发项目，菲尔的的游戏工作室正好能够保证设备运转。“我在欧洲待了三个月开发游戏样本，”他说，“我在哪学到了许多游戏开发方面的知识。”这个小小的游戏主机配件已售出超过 10,500,000 份。



斯基普·里佐

2005//BRAVEMIND

南加州大学创新技术研究所医学虚拟现实负责人艾伯特·斯基普·里佐一直致力于研究使用 VR 进行心理治疗。里佐使用 VR 进行治疗的时间可以追溯到上世纪 90 年代初期，它安然度过了 VR 的“核冬天”，见证了这项技术濒临灭亡。里佐最有名的作品是 Bravemind，项目始于 2003 年，直到 2005 年才找到投资。该项目使用 VR 投影帮助治疗及疾病，软件还能够让病人重新体验创伤事件，为治疗打开了新大门。里佐获得了美国心理协会颁发的 2010 年治疗心理创伤杰出贡献奖。

他还花费大量时间研究 VR 游戏系统和硬件，来帮助病人治疗自闭症、脑卒中后康复、创伤性脑损伤和假肢使用训练。他目前一直专注于将 Bravemind 的使用拓展到其他类型的床上治疗中，帮助那些例如像去年巴黎恐怖袭击等创伤性事件中的非军事受害者。

梅尔·斯莱特

2008//神经科学与技术实验虚拟环境（EVENT）实验室

1991 年梅尔·斯莱特建立了他的第一个 VR 实验室。1997 年开始，他一直是伦敦大学学院虚拟环境学教授，并于 10 年前创立了巴塞罗那大学神经科学与技术实验虚拟环境（EVENT）实验室。主要研究 VR 中的理解体验在社交场合中的应用，并在 VR 中完成了诸如斯坦利　米尔格拉姆服从实验等经典社会心理研究的重复实验。他还研究了旁观者效应——人们对暴力事件会如何反应。过去的几年中，他一直研究人体表现，通过 VR 使用能够与实际动作同步的真人大小虚拟人体代替人本身的肢体完成动作。例如 2013 年的一项类似研究就是为了了解如何使用这种方式减少种族歧视和种族主义的存在。

VR 新闻作品创造者 Nonny de la Pena 评论实验室和斯莱特的工作时称，这是她沉迷 VR 和沉浸式新闻报道的原因。

马克·博拉斯

2009//混合现实

马克·博拉斯最早的虚拟现实研究开始于上世纪 80 年代末。当时他在 NASA 工作，在斯科特·费希尔的指导下完成自己的硕士论文。后来博拉斯成为实验室研究虚拟现实提供硬件设备的 Fakespace 公司的联合创始人。但是他对 VR 领域最大的影响仅次于斯科特·费希尔。他在南极李福尼亚大学找到一份工作，并于 2004 年聘请博拉斯担任学校电影艺术学院副教授。

费希尔一直称博拉斯是“宝石”，他说不久博拉斯就需要将自己的时间分成两半，一半给媒体，一半给试图建立运作平台的创意技术研究所。2009 年，博拉斯建立混合虚拟现实实验室。据现今的混合虚拟现实实验室主任托德·里士满说，最初的目标是降低头戴显示设备的成本，打破目前 HMD 的状态并建立新标准。之后七年多的时间，实验室一直将这一目标作为自己的主要任务，2012 年建立网站 Fold Viewer，为浏览者开放设计资源下载，还帮助了像帕尔默·洛基和罗尼·德拉佩纳这样的杰出人物。里士满称实验室一年前提出的制作出消费者可以买得起的 HMD 的目标“基本可以宣告胜利”，但是 VR 中的力触觉、音效和光学领域仍需进一步研究。De la Pena 说，博拉斯将实验室开放给许多人是这一时代 VR 成功的一大重要因素。里士满回应道，博拉斯对于快速成型理念的推动也是新的 VR 设备源源不断出现的一大助力。

今年夏天，博拉斯离开南加利福尼亚大学成为微软项目管理合作总监。他说，设计的乐趣推动了 VR 研究的节奏，并描述了自己的新工作将会对 VR 产生的影响。“在我看来，虚拟现实是一个非常简单的流派，讲述的是我们如何利用算法的力量让人们能够顺利地与那些驱动他们的事物连接。我认为我在微软的工作正是这种连接的革命。”

亚历克斯·基普曼

2010//KINECT

尽管亚历克斯·基普曼在微软工作长达 15 年之久，2008 年他从 Windows 部门调到 Xbox 部门时才名声大振。在新部门，基普曼开始了微软 Kinect 外设的研发工作。他认为这个设备是“人们与科技互动的一种更自然的方式。Kinect 就是这段旅程的开端。”该设备就是将麦克风和摄像头组合在一起，将动作和语音转化成游戏中的动作，还能够用来操控 Xbox，目前销量已经超 24,000,000 份。2013 年，微软推出了一款 Xbox One 升级版 Kinect。

2015 年 1 月，微软公布了 Hololens 全息眼镜，一款可以完全独立使用的增强现实头戴设备。佩戴者能够将现实世界变成电子游戏，可操作视频或者是在真正的火星上的一段旅行。基普曼不仅在新闻发布会上介绍了新设备，还主导了设备的整个开发期。该设备的升级版将在 5 月上市，售价为 3,000 美元。

约翰·卡马克

2012//Oculus Rift

当帕尔默·洛基在家中和南加利福尼亚大学的混合虚拟现实实验室研究怎样设计出更轻、更便宜、更适合消费者的头戴显示设备时，id Software 的约翰·卡马克也在思考这项技术。通过采用洛基的一些方法改良设计并且解决了一些技术上的问题，卡马克终于完成了属于自己的头盔显示器。不久后，id Software 便公布《毁灭战士 3：BFG》能够与设备兼容。然而，该项技术最伟大的时刻是 2012 年卡马克将样机带到 E3 会场的那一刻。他现场运行了设备，将其展示给开发者们以及媒体，为这一概念赢得了巨大的媒体宣传推动。

夏天，卡马克加入 Oculus VR 公司，成为技术总监。几个月后，卡马克从 id Software 离职，全心专注于 Oculus Rift。



罗尼·德拉佩纳

2012//《饥饿的洛杉矶》

一个患糖尿病的老人在等待洛杉矶食品救济发放时晕倒在地。另一个人因为肌肉酸痛以驼背的姿势坐在地上，但是痛苦并没有得到缓解。两个姐姐为了保护被暴力丈夫欺负的妹妹而努力挣扎。在叙利亚的一个安静和谐的角落，孩子们正在愉快的玩耍。一枚火箭在附近爆炸，将一切都带入了混乱之中。

记者们力求在他们书写的故事中揭露事实，还原场景；他们是事件的见证者，以自己的方式构建起当时的世界并反馈给读者。罗尼·德拉佩纳已经弄清楚怎样成为更好的记者，她的方式便是将报道变成虚拟现实，让人们直接进入当时的场景。在虚拟现实的帮助下，罗尼·德拉佩纳的沉浸式新闻报道试图撕破那些书写着分离的痛苦、悲剧、令人困惑的事实甚至有出现谎言趋势的满布灰色印刷体的新闻纸。她的工作将《美国信息自由法》中关于刑讯逼供的详细内容内容，无家可归和饥饿人群的数据，每天都在发生的家庭暴力的恐怖和困境以及战争中的儿童受害者制作成虚拟现实，让人们去了解、去面对、去感受，提醒每一个人去关注。她说，这一切已经开始，就像重生一样，身临其境，再次感受。

迈克尔·亚伯拉什

2014//OCULUS首席科学家

迈克尔·亚伯拉什于上世纪 80 年代初开始了自己的职业生涯，最初在 IBM 电脑公司为游戏编程，之后跳槽到 Windows 从事图形和汇编代码工作。直到 2012 年亚伯拉什才真正开始虚拟现实和增强现实工作，他一直认为这是“可穿戴的计算机运算”。

2012 年维尔福软件公司网站的一篇博文中，亚伯拉什透露了他是为何对虚拟现实产生兴趣的：因为尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》。“当时我拿起书开始看，然后决定买下来，紧张兴奋的看了一整夜。”他在博文中写到。“我开始思考我自己，我有一个很好的想法：将这些内容的 80% 实现会怎样？实现这个想法的极度渴望就像之前我为计算机所作的任何事一样。我一生都在阅读科幻小说，这是将科幻小说变成现实的绝佳机会。”这一想法出现在 1994 年，分别在 id Software、微软和 RAD Game Tools 工作后，直到 2012 年亚伯拉什在维尔福软件公司工作后才真正开始研究可穿戴计算。

“通过‘可穿戴计算’，我是说移动计算，通过计算机运算呈现的图形和真实世界可以同时出现在你的视野中，手中不必拿着其他的设备（看起来就像终结者一样），”他写到。“我完全坚信 20 年内这一平台转换会普遍出现。差不多可以确定 10 年内就会出现，最短的话 3-5 年也有可能，因为尽管还有许多问题需要解决，但是实现的关键领域，像输入、程序处理 / 功率 / 尺寸和输出，这些可穿戴计算的必备技术现在已经成型。”亚伯拉什在维尔福花费了近三年时间研究 AR 和 VR，并不断在维尔福网站上更新关于工作开展情况的博文。2014 年，亚伯拉什离开维尔福加入 Oculus 担任首席科学家。

帕尔默·洛基

2014//FACEBOOK 收购交易

帕尔默·洛基是一个 VR 头戴显示设备和设备驱动技术的狂热收集者。一次在南加利福尼亚大学的混合虚拟现实实验室马克·博拉斯告诉他关于自己在拍卖会上买到的头盔显示器后，洛基迎来了自己人生的重大突破。博拉斯不再为洛基提供兼职，而是为他提供了在研究中心与其他创新者一起研究 VR 的机会。

这段时间，洛基参与了罗尼·德拉佩纳的 VR 项目，协助设计她的沉浸式新闻报道的专用 VR 头戴设备。洛基定期将在一个专为 VR 爱好者建立的网站上公布自己的工作进展和设备模型，这些爱好者们中就有虚拟现实名人约翰·卡马克。2011 年，卡马克要求看看初期设备并受到感触，于 2012 年将其带到 E3 展会公之于众。之后不久，洛基在 Kickstarter 行开始为开发 Oculus Rift 众筹。2013 年初完成了第一阶段的开发，并在 2014 年夏天开始开发第二个版本。

2014 年 3 月，Facebook 以 20 亿美元的价格收购 Oculus。许多 VR 革新者和开发者都认为这一对 VR 公司现今注资的行为将会推动对虚拟现实硬件和软件的商业兴趣急速增长。

2016 年 3 月，第一款 Oculus Rift 消费产品上市。Rift 的触摸控制器将于 12 月开始销售。尽管洛基已经成为了 VR 领域的超级人物，最近人们对其关注度急速下降。因为 Daily Beast 的一则报道中称他曾为支持特朗普选举的组织 Nimble America 捐款，希望通过“水军”和大篇幅的评论复制来影响选举。

文 不快乐王子 编 告鸟（实习编辑） 美编 咕噜



“热血”系列三十周年 国夫君的大冒险

序 热血之前

若要数经典的游戏系列，大家大概可以数出许多作品，当中有超过30年历史的作品系列也不在少数。但是，要数出一个既有三十周年历史，而且横跨动作、体育、格斗、益智、角色扮演等多范畴的作品系列，那么除了“史上最强IP”的“马里奥”系列，恐怕就只有今天我们故事的主角——“热血”系列。



Technos Japan（特库诺斯），这个和与Tecmo的发音有些相似的公司，是“热血”系列的缔造者。除此以外，他们在同一时期创作的《双截龙》也是超级经典之作，可算是盛极一时。特库诺斯的崛起，和两个人有着密切关系。

上世纪80年代，一名叫岸本良久的年轻人受雇于日本游戏公司Data East，而就在他入职的前后，公司的专务（也就是COO，首席运营官）泷邦夫决定自立门户，他联合了其余两个Data East的开发人员组成了特库诺斯。新的公司和老东家就像是一段正弦函数和一段余弦函数，此消彼长却又相互依存。

成立之初，特库诺斯做了几款不算十分成功的游戏，但足以令他们有了扩大再生产的计划。事实上作为一家小型工作室，特库诺斯在早期依旧是依附在Data East上，依靠后者为自己发行游戏。而当他们准备扩张时，挖角的目标也放在了老东家身上，岸本良久便是最重要的人选。

几年时间里，岸本良久监制了《Cobra Command》（眼镜蛇密令）和《Road Blaster》两款街机游戏，这两款游戏日后被移植到多款家用机上，令岸本良久在业界有了一定的名气。在泷邦夫盛意拳拳之下，岸本良久接受了邀请，加入了特库诺斯。

就如很多老牌日本游戏商一样，特库诺斯的成功并不是始于FC，而是街机。到了上世纪八十年代中后期，日本街机产业已经相当成熟，并且开始进入革新阶段，不断有新企业加入争夺大蛋糕，其中就包括特库诺斯。

作为头炮，跳槽而来的岸本良久领衔制作了以“富有正义感的年轻人为使世界变得更美丽与恶势力作斗争”的世界观为主线的企划。从此，这个企划里的那个年轻人开始了长达三十年的冒险之旅。

《热血硬派》系列

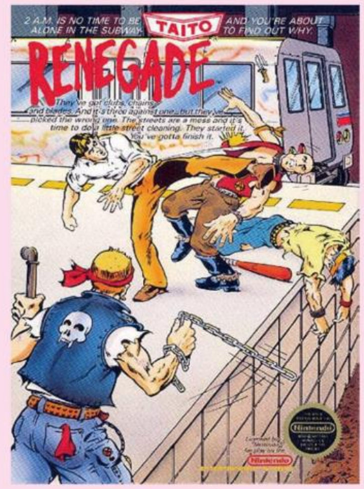
日本不良少年的形象深深植根于各种动漫产物中，成为一个文化符号。不少漫画里面也出现那种用大量定型剂将头发梳成各种奇形怪状，身穿校服配灯笼裤的少年，我们最熟悉不过的《幽游白书》，浦饭幽助和桑原和真令不良少年的形象输出向世界。还没有“萌化”之前的国夫君虽然和浦饭幽助的形象颇为相似，当然富坚的作品是1990年才开始连载，但毕竟这已经是一个文化现象，讨论是否“借鉴”并没有意义。

高中时代的岸本良久也是这些人的其中一员，深谙其中文化的他在操作时可谓驾轻就熟，他以自己当年的形象以及家乡的各种极道团伙的表现形式作为模板，设计出我们既熟悉又陌生的不良少年主角以及重要人物的形象。

使用了当时社长泷邦夫（Kunio）的名字替主角命名，如今看来多少有些讨巧之嫌。不过这个马屁没能尽.全功，在国内地区，邦夫变成了“国夫”，这是由于文化交流相对缺乏的时代，国内翻译并不清楚这一典故，而“Kunio”在国内一般翻译成“国夫”。约定俗成之下，国夫君就这样登上了历史舞台，成为了我们成长路上的一个重要伙伴。

由于是街机动作游戏，游戏的剧情并不算复杂，身为热血高校的番长兼躲避球部部长的国夫君为了拯救自己的好朋友野田浩史，一人深入黑帮虎穴，先是打倒了一生的对手并且在后来成为挚友的阿力（りき，有译为鲛岛力，岸本良久不得不亲自出面说明他与国夫都是有名无姓，名字源于岸本家乡恶人的称谓），然后再干掉了太阳学院的女流氓以及她们的番长美玲（みすず，角色原型是岸本良久家乡的一个打架极为强悍的女学生，名字的来源是《花之应援团》，“声优”由泷邦夫的女儿配音），战斗一步步升级，从最初的街头群架到了最后黑道火并，最终国夫君战胜了三和会的若头和首领，成功救出了自己的好友浩史……

之所以要着重提及一下剧情，除了因为这是“热血”系列的开山之作外，还因为当时游戏登陆北美，不但名字变成了《Renegade（叛徒）》，剧情也从典型的日系不良少年以爱与勇气挑战恶势力的日漫套路变成了好莱坞式主



角（从国夫变成了“Mr.K”）被组织背叛，为了救出女友顺便复个仇，他毅然只身单挑整个组织的孤胆英雄式情节。尽管如此，这个不伦不类的作品并没有受到美利坚人民的追捧，这让雄心万丈的特库诺斯如坠冰窖。“热血”遇冷，却刺激了特库诺斯和国夫君继续努力。

在《热血硬派》登陆街机的第二年，也就是1987年，特库诺斯迎来了第二部代表作——《双截龙》。担任监制的同样是岸本良久。由于美版《热血硬派》并没有取得预期的效果，岸本良久决定要迎合市场，开发具有“国际范”的作品。

彼时在美国，李小龙虽然已经仙逝多年，影响却依旧毅然巨大，于是岸本良久就将截拳道的元素融入到战斗动作中，《热血硬派》里相对生硬的格斗动作得以改良，果然大获成功。

《热血硬派》和《双截龙》有很多相同之处，尤其是在招式之间有不少借鉴之处，可算是相互促进。但不同于前者那相对小众的日式高校不良少年之间的“小打小闹”，后者的世界观设定却是参考了1979年好莱坞经典之作《疯狂麦斯》，光从世界观和背景而言比“热血硬派”系列“高大上”不少。

然而，尽管日后“热血”系列以体育游戏而被世人熟知和推崇，“双截龙”系列也在国际范围内打响了知名度，但是《热血硬派》的成功依旧使得特库诺斯引以自豪，尽管“热血”系列在以后派生出大量的主题作品，特库诺斯都不想放弃这个招牌。“热血硬派”被当成了特库诺斯的开路先锋，当年第一次登陆GB平台时，便是《热血硬派》的外传作品——《热血硬派 番外乱斗篇》，另带一提的是本作在美版中改变了主角，直接作为《双截龙》的正统续作登场。1992年，由岸本良久担任制作人的《初代热血硬派》登陆SFC，成为了“热血”系列在次世代主机的第一作。故事讲述了国夫君和阿力在大阪相遇，却被卷入大阪两大势力的“大阪连合”和“大阪同盟”的纷争中，除了友情与阴谋，国夫和美惠之间的小暧昧也被刻画得颇具味道。游戏还原了大阪街头的不少风物，包括心斋桥、阪神老虎队运动场，在新主机的良好性能下，本作支持无缝接入战斗，可算是系列的一大突破。

在此之后，“热血硬派”系列还推出了一系列的作品：《新・热血硬派 国夫的挽歌》讲述了国夫和阿力被陷害入狱，越狱后寻找真凶，为自己洗脱罪名的故事；《热血硬派 特别版》则是25周年的特别重制版，也是“热血”系列登陆3DS时的第一作，将原作Q版化后“高清重制”；《热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲》则是借用了原版《热血硬派》的开头，改编了剧情，讲述国夫和阿力如何对抗飞车党“关东狮子连合”的故事。

这些作品虽然同为“硬派”，但是“国夫的挽歌”依旧保留着系列较为写实画风，以及喽啰种类较多，武器还包含了机车和枪械等风格；两个3DS版本则是混合了Q版和写实版的特点，既可以像Q版那样不清屏通关，但BOSS也会像写实派那样掏枪射击，但从战斗和操作手感而言，总体还是像Q版风格靠近，这也算是热血系列的一个归宿。



▲岸本良久与新老《热血硬派》

《热血高校 躲避球部》

体育游戏时代的开始和中止

《热血硬派》的成功吸引了其他厂商的关注，随着与著名街机厂商Taito（大东）扯上了千丝万缕的关系，特库诺斯终于不用靠着向Data East吸血度日。国夫君也开始向更广阔的游戏领域进军。

当时大东正准备开发一款躲避球游戏，但是单纯的躲避球并没有太多的特色，大东于是向特库诺斯联系，希望能够将“热血”这个IP活用到自己的作品上。当时的特库诺斯还在开发《双截龙》等一些游戏，对于扩大自家品牌的影响力的事情自然不会拒绝，尤其是像大东这样的知名厂商。“热血”系列史上第一次出现外包，我们所熟悉的“热血”系列的新支线展开和转变。

在这一作里，大东在人物画风上做出了一定修改，不过并没有改弦更张，所以本作算是“热血”系列历史上比较特殊的一作。热血高校躲避球部里的成员，名字全部以特库诺斯开发人员的名字命名。作为领导、躲避球部部长的国夫（邦夫）君当仁不让地带领球队迎战各路豪强，从国内强者花园高校、到国际强队英国、冰岛、中国（然而并不是）、非洲，到最后BOSS美国队，接着这些国际对手将会以更强的状态登陆二周目，以此类推……

和《热血硬派》相似，《热血高校躲避球部》日系风格在美版里面被大幅变更，并且加入大量的西方和政治元素，美国队变成了主队，他们在决赛中的终极对手则是变成了苏联队，抓住了美苏争霸的尾巴，狠狠地刺激了玩家的神经，



为游戏创造了不错的话题和销量。

《热血硬派》的热潮成功地延续到了《热血高校 躲避球》，给特库诺斯指出了另一条明路：体育游戏。特库诺斯决定收回版权，自己做体育游戏。从此正式开启了“热血”系列的体育时代。

当泷邦夫提出想要做躲避球游戏的时候，大多数人是拒绝的，因为没有一个人有正式玩过躲避球比赛的经历，但是泷邦夫一意孤行，认为这样的事情他自己一个人决定就好。

为此开发者还专门跑到了新宿街头的公园里练习躲避球，一点点地摸索元素。在FC版《热血高校 躲避球部》的开发过程中，他们在街机版的基础上进行了修改，增加了部分球员的移动动作和变更了数据统计方式，还增加了印度和苏联两支球队，令游戏的世界杯模式和对战模式更加有趣。在此之后，他们紧随着“热血硬派”的脚步登陆GB，推出了《热血高校 躲避球部~强敌！斗球战士之卷》，同时也外包给开发商KID在PCE主机上开发《热血高校 躲避球部PC番外篇》，1993年，《国夫君的斗球 全员集合！》跟随着《初代热血硬派》的脚步登陆SFC。毫无疑问，“热血高校 躲避球部”是特库诺斯时期横跨平台数量最多的IP，他伴随着特库诺斯起飞、辉煌、乃至是终结。



▲ SFC上的《热血硬派》。

90年代中期，特库诺斯正处于最强盛的时期，每年都会有数部热血系列的作品面世，并且都能获得不错的成绩，特库诺斯于是萌生了向其他平台进军的念想。以动作游戏为主打的主机NEOGEO与之可谓一拍即合，《热血斗球传说》随即上马。然而好景不长，随后特库诺斯陷入了经济寒冬。

1996年初，特库诺斯宣告倒闭，NEOGEO版《热血斗球传说》差点胎死腹中，所幸在出版商的帮助下，留守的人员还是站好了最后一班岗，让《热血斗球传说》最终得以面世，成为特库诺斯上的绝唱。可惜的是，NEOGEO主机也没能在次世代主机的冲击下获得良好的生存空间，《热血斗球传说》的成绩也可想而知。国夫君的躲避球之旅暂时中止，我们接着来看看他那些“不务正业”时期的作品。

另类的动作和格斗游戏

《热血物语》、《热血时代剧》、《热血格斗传说》

在《热血硬派》和《热血高校 躲避球部》相继获得成功后，“热血”系列便开启了两条路线，一条是人们熟知的体育游戏，另一方面则是拓展《热血硬派》所留下的动作游戏模式。当然，还有另一种分类是把较为写实的“热血硬派”系列归为一类，而将Q版类游戏全部归为“下町”类，原因是早期的非“热血硬派”作品都是以“下町”（市中心）作为前缀，不过为了更好的叙述笔者还是将Q版游戏分为两类。

特库诺斯放弃了“从街机到家用机”的战略，专心做FC和GB作品。《热血物语》正是在这时应运而生，本作采用了完全Q版化的设计，也是第一部使用完全Q版化人物形象的“热血”系列作品。

游戏剧情讲述了尖子生“超级学校”——冷峰学园，由于从服部学院转学而来的双胞胎兄弟服部龙一和服部龙二而发生了可怕的转变。他们只用了短短几个月，将冷峰学园和连近邻的高校收归旗下。“服部兄弟”听说了花园高校的番长阿力名字，于是便让冷峰学园的学生给绑架了他的女朋友岛田真美（相传是因为特库诺斯的某位制作人特别喜欢当年的青春偶像岛田奈美而制作的角色），并且还附上挑战书，经过“热血硬派”一役后甘于平静的阿力暴走，在途中遇到了曾经的宿敌——热血高校被称为“正义不良分子”的国夫君，两人就这样开始了与“服部兄弟”的对抗之旅。热血高校和冷峰学院就此展开了从格斗到体育的全面斗争，值得一提的是，本作的最终BOSS——原冷峰学院学生会会长——山田大树的原型就是执导了《湘南暴走族》的导演山田大树。他是特库诺斯社长泷邦夫的挚友，在其电影中也出现了《热血硬派》的游戏画面，可算是另类的强强联合。



“热血”系列第一次以Q版ARPG形式出现便获得了不错的反响。于是特库诺斯再接再厉，在1991年推出了另类的穿越作品《热血时代曲》。

国夫君等一众热血系列知名人物换上了新的马甲，穿越到江户时代，化身为国政的国夫为了报“亲分（黑社会头目）”文藏的救命之恩，火并另一个亲分所在的帮会，既为恩公寻得了良药，又打击了敌人的嚣张气焰，在获得了一帮似曾相识的朋友帮助之下，国政从辰一和辰二兄弟（服部兄弟化身）手上救出了恩公的女儿阿琴（和美化身），并且发现操纵这一切的竟然是文藏的未来女婿——相信对“热血”系列有所了解的玩家都能推想到——藤堂护穿越而来的浅次郎，最终国政挫败了浅次郎谋朝篡位的阴谋，抱得美人归（另一个分支结局是拿了阿琴的一吻后继续流浪）。

比起动作游戏中算是比较有深度的故事以及与《热血物语》相似的战斗方式，穿越式创意更是启发了不少游戏厂商，其中一个便是后来与“热血”系列颇具渊源的世嘉，玩家们熟悉的《如龙 维新》，其套路可算是如出一辙。可见本作的影响深远。

1992年出版的《热血格斗传说》是一个特别的创举，《街头霸王2》引起格斗游戏热潮席卷全球，特库诺斯也希望自己的格斗游戏能够闯出一片天地。

他们从之后会说到的《热血进行曲》中





的格斗游戏中取得灵感，制作出另类的格斗游戏——《热血格斗传说》。

本作是第一部不以国夫君为主角的作品，主角由玩家输入名字定制，正如游戏广告里强调的那样——“你就是主角”。剧情十分俗套：国夫放学回家打开鞋柜时，从鞋柜里掉出一张”最强高中生的格斗大会”的挑战状。国夫立刻被激起了斗志，急忙冲向会场。原本并没有打算参赛的阿力放心不下国夫，也决定参加了比赛。“同样的挑战状也送给了你。”这是开场白最后一句，为身为主角的你拉开了与各高校番长以及“热血硬派”里经典人物之间对抗的序幕。

为了增加游戏的趣味性，设计者还在规则和场地上下功夫：除了最普通的“至死方休”模式外，制作者还设下了诸多规则模式，如50秒内无人受伤，使用合体必杀技击中对手10次以上，指定技能使用10次以上，或者令对方触发10次以上陷阱（包括撞墙）等；在场地方面，游戏设定了7个常规场地以及最终决战场——虎王战场。常规场地可谓各具特色，除了正统的体育馆之外，还有两边墙上挂电网的发电厂场地，漫步地雷的地雷场，传送带、斜坡和人肉炮口组成的仓库场，带有伸缩木桥的森林场地……利用地形再加上“特殊的技巧”，方能克敌制胜。

总的来说，相比起“热血硬派”们，“热血”系列在Q版化的路上走出了自己的特色，并且为大众所接受，这奠定了日后国夫君形象的走向。

《热血足球》

百万销量

“热血”系列的体育游戏类型十分丰富，之所以将足球单独列出来，除了因为足球是第一体育运动外，还在于它们对于这个系列的意义。

在完成了《热血物语》之后，特库诺斯也完成了从大东手上移植《热血高校 躲避球部》的工作，开始独力开发体育游戏，而他们的第一个作品便是《热血足球》。

凭借着90世界杯的热潮，秉承着“热血”系列恶搞精神，制作人员为躲避球部部长国夫君的足球之旅制定了一个有趣的理由：热血高校足球部在集训合宿时集体食物中毒，躲避球部被迫拉杂成军，在各种威逼利诱之下，他们最终出席了和各高校的比赛。

尽管队友AI无法使出必杀技，操作也相对生硬，不过《热血足球》还是靠上佳的新鲜感为体育游戏注入了一股“清流（才怪！）”。在《热血足球》成功之后，特库诺斯终于下定决心开发更广阔的体育游戏类型。

1993年4月特库诺斯推出了《国夫君的热血足球联盟》，是“热血”的体育系列中少有的在同一世代主机上推出续作的作品，也是极为“纯粹”的一款足球游戏。这里的纯粹只是指游戏几乎没有剧情，但游戏的内容却是相当丰富。

当然，比起《热血足球联盟》这个名称，

我们更熟悉《热血足球2》和《热血足球3》，其实都是这一款游戏，这只是国内盗版商为了赚钱而刻意造出美丽的误会。

《热血足球联盟》作为FC版本的倒数第二款，特库诺斯对于球类游戏开发已经驾轻就熟，灵敏流畅的操控手感，极具特色的盘带和护球动作，丰富的天气和场地状况，配合人物角色所创出丰富的绝招，即便当时的我们对日文完全两眼一抹黑，对菜单栏的选项也只能一项项的摸索，依旧无阻我们在摸索中痛快游玩。

这些在后来的模拟器时代经过大量有心人的汉化后，当年这些犹如天书的文字终于变成了熟悉的汉字，才知道这背后竟然有传统足球游戏的阵型、战术策略、天气预报、选手资料等元素，甚至有打气会议这样涵盖足球经理的选项，人物的各种能力和个性终于浮出水面，可算是一圆当初的遗憾。

作为大成之作，对手的阵容也是十分有特色，每个对手的绝招都各不相同：总是爱门将出击、然后被偷袭得手的阿根廷和泰国队，蒙古和韩国两队外强中干，射门连门将都无法抵挡的喀麦隆队红光幻影球，墨西哥的秃鹰摔跤手造型最具个性，几内亚的主场风沙漫天，巴西队的食人鱼射门行迹诡异，英德两队实力强劲，最后决赛的对手是笔者最爱的意大利队，其各项能力值和必杀射门、甚至连守门员都十分强悍，笔者当年不知输了多少遍密码才总算通关。

不但有12个人各有绝技必杀射门（虽然有部分只是换了个外观贴图，效果鸡肋），还综合了其他队伍的实战技能，如阿克塞尔跳、旋风腿、飞膝踢、必杀带球等技能，在后期还能使用道具提升能力，加上丰富的比赛布局和人员调配，使得游戏尽管不是标准的足球游戏，但在足球层面有很好的表现。

《国夫君的热血足球联盟》卖出了148万份，这是整个“热血”系列的最高销量之作，也是整个热血系列惟一能够突破百万销量的作品，更是我们记忆最为深刻的“热血”系列作



品之一。尽管这并不是正轨的足球游戏，但不少人都是通过这个游戏迷上足球游戏甚至足球。从历史意义来看，这堪称是“热血”乃至FC体育游戏的巅峰之作。

借此契机，“热血”系列压倒了“双截龙”成为了特库诺斯的招牌，不少游戏开场时国夫君那一拳挥出的形象成为了Technos japan的标志，也成为了无数人儿时的经典回忆。

体育盛宴

《热血进行曲》、《热血曲棍球》、《热血棒球》《热血新纪录》、《热血篮球》、《热血沙滩排球》……

请原谅我用了这么长的标题还是未能将“热血”系列的体育运动项目一一列举完成，这还不包括之前说的“热血足球”系列。

在1990年推出了《热血足球》之后，特库诺斯将目光放向更广阔的领域，他们不仅要做球类游戏，还要做综合性运动会。当然，以特库诺斯的调性，是不可能正儿八经地做一个体育游戏。

接替山田大树成为新任的冷峰学院学生会会长、藤堂集团小开——藤堂护，明面上是要举办运动会，其实内里包藏着祸心。

穿街过巷还要闯进别人家中的越野赛、满布各种机关的城市下水道障碍赛、爬杆采青趣味赛、四人互殴格斗赛等一系列非常规比赛，最终目的便是狠狠击垮国夫。不过根据主角光环定律（或者说通关定律），国夫君自然击破了所有阴谋。

藤堂最后和已经转投明暗高校的山田登台上演了一场双簧，满肚子坏水的他们密谋之时被国夫撞破，山田落荒而逃的境情景令人忍俊



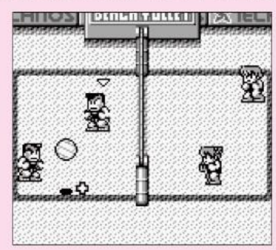
不禁。

本作中藤堂护最后暗示的续作——《热血新纪录》在两年后借1992年巴塞罗那奥运会的契机登场，这一次特库诺斯终于正经地做了一个体育游戏（才怪！）。虽然项目正轨了不少：跨栏赛跑、游泳、链球、撑杠跳、柔道等项目都是奥运会的参赛项目，不过老司机们都知道玩的其实是比罗伯斯“牵手”刘翔还要强悍一百倍的跨栏赛；没有终点，只有互相拖对方下水的游泳赛；高尔夫“链”球赛以及相信是很多玩家噩梦的楼顶撑杆跳障碍赛。惟独被视为日本国技的柔道稍微正形，各种华丽的招式相比于之前的格斗赛有了更好的体验。

在此心疼冷峰学园和藤堂护三秒，对国夫君念念不忘，哦不，是死心不息的他借助了父亲晃之助的力量，不仅兴建了一所超大的体育竞技场，还从美国请来了高水准的狠角色，却依旧赢不了国夫领衔的热血高校，也算是倒霉到家。

不过摊上国夫君也不知道是幸运还是不幸，热血高校的各个体育部门纷纷出事：足球部的事情未了，弱小的曲棍球部又陷入了废部危机，因为误伤了曲棍球部部长洋一而心怀愧疚的国夫和躲避球部成员，试图为冰球部人员做练习对手，让他们重拾自信。没想到最后却轻松击败冰球队成员，洋一心灰意冷时被国夫一拳撂倒，他让躲避球社的成员加入了曲棍球部，并且请求剑道社的透、棒球社的刚夫、谷花高校轮滑社的五代等人为曲棍球社进行特训。每胜利一场就能用上对手的装备，让单调的曲棍球赛变成了饶有趣味，

继足球社和曲棍球社之后，作为甲子园优胜候补的热血高校棒球社也遭了秧。不仅在预选的回合惨遭淘汰，棒球社经理里佳受到沉重的打击，一病不起。棒球队长立



花因为胳膊受伤而引退。棒球社分崩离析，藤堂护却在此时得知国夫不会棒球的消息，为了打败国夫，他又动用家族资源举办了这次的棒球大会……可怜的国夫君成了革命的一块砖，哪个部门有需要就往那儿搬。不过这次的主角并不是国夫君，而是一直暗恋里佳的棒球部热血青年姿三十郎，在国夫君不时登场担任强力打者的情况下，热血高校挫败了那一堆熟悉的高校并且击败了全美代表队，像躲避球、棒球和足球部那样成为世界知名的强队。

在《热血新纪录》的时间轴结束数月后，国夫参加了“DOWNTOWN QUIZ”的答题节目并赢得了节目组赞助的“美国15日旅行”大奖。听闻此事的阿力与五代早在机场等待国夫，早有预谋的阿力一到美国后就与国夫、五代、Johnny组成了篮球队参加“街头篮球大会”。这是“热血”系列在FC上的最后一作，也是人气极高的一作，成熟的战斗系统加上篮球高节奏的对抗以及能够一次连进三球的快感，使游戏成为了“热血足球”后又一部为不少玩家津津乐道的作品，与前者一同站在了“热血”体育游戏系列的巅峰。

1994年7月，GB版的《热血沙滩排球》上市，尽管不算广为人知，但是作为GB上“热血”系列、乃至是特库诺斯仍存在时发行的最后一部“热血”作品，还是颇具意义。彼时特库诺斯的情况急转直下，在本作之后两年的时间内几乎毫无建树。

过于单调的游戏类型导致的销量下滑加上建新大楼所承担贷款令他们一步步走向万劫不复的境地，他们已经无法像以往那样信手拈来地开发“热血”系列游戏，只能借鉴《街霸方块》，套上“热血”的皮囊，制作出《国夫的黑轮》这类的“益智”作品，看似是谋求新的出路，实质是强弩之末。在NEOGEO版本的《热血斗球传说》完结之后，整个“热血”系列陷入了长时间的沉寂。一身“热血”的国夫君也不得不沉寂了数年才得到再次活跃的机会。

新世代

情怀的延续和新的尝试

直到2004年，Atlus接手了系列的开发权。由于“热血”系列已经拥有很多题材，阿特拉斯想到了一条新的路线——优化并重制大部分的“热血”系列游戏，能够在彩色掌机上玩到儿时经典的优化版，这本就是个很好的噱头。随后，当Wii带着无可比拟的威势前来的时候，岩田聪最初的理念得以实现——他想要一台可以兼容所有任天堂经典游戏的主机。借助这股热潮，“热血”系列几乎每一部主要作品都得到重制。再加上PC端模拟器的成熟，使得“热血”系列在其二十周年来临之际迎来了一波怀旧的热潮。

一帮死忠粉丝透过网络涌现，在一些游戏直播中还能看到高手们以无敌的姿态去快速通关。

但是有所关注的朋友不难发现，这些玩家不是在玩过去的游戏，更多的都是以一种回顾的视角，看到的更多是回忆童年的经典，而不是对如今新作的体验。

就如前文所说的一样，自从1996年之后，“热血”系列就没有真正意义上的正统续作。

除了重制了反响不错的《热血物语EX》外，阿特拉斯只是在GBA上以“国夫君热血纪念馆”系列的名义，将“热血”系列中的某两个作品加点元素做成合集又翻炒了一遍。在GBA被NDS取代成为主力掌机之后，Arc System Works接手，又推出了所谓“超热血”系列和“热血硬派”的重制版，将《热血足球联盟》、《热血进行曲》和《热血硬派》等几个过去取得成功的IP补完，算是将这几年来长出来的羊毛（玩家积蓄的情感）又薅了一遍。

又鉴于开发成本、他们出品的密度以及当年怀旧热潮兴起的程度，作为玩家的我们大概不用担心销量问题。我们更应担心的是游戏的未来。

游戏系列要取得长久的生命力，无外乎两种途径，一是通过挑战更高清和立体的画质，带来更好的视听享受；或者从各种新的系统元素入手，革新操作体验。

对于“热血”系列这种带有浓重个性风格的作品。究竟选择核心玩家还是锐意拓展用户群，是摆在游戏发展方向上、放诸四海而皆准的问题：只满足部分死忠玩家的需求，但对于新一代玩家而言，饱受了高清、全高清乃至及后的4K和VR洗礼的他们，又会怎样对待这样一款“老物”；默守陈规，往好处想是可以照顾死忠玩家的感情，确保游戏有一定的销量，如果出现颠覆性的变化，势必会得罪那些原本的死忠，高呼“毁童年”。

吊诡的是曾几何时，“热血”系列风头一时无两，能够将一帮人物在短时间活用到各式各样的游戏内容中，就连任天堂的百搭天王马里奥也做不到这样的程度，要不是骑马战和赛车等项目因为种种原因而胎死腹中，这个阵容还将会更庞大。“热血”系列早期作品的成功，恰恰在于它的多变性。变与不变，这是一个迷思。

在这个问题上，“热血”系列的新开发者Arc System Works选择了一个折中的办法。重生的国夫君尝试走向多元：2010年韩国知名游戏商windysoft开发《热血高校OL：山田的复仇》，2015年“热血系列”更是进军手游业界，试图在来势汹汹的手游IP大潮之中分一杯羹。而在掌机游戏领域，2012年的《阿力传说》，将这位万年男二号第一次推上了主角的宝座，随后的《热血魔法物语》使“热血”系列首次走出现实世界……



这些作品，无不利用新主机的性能，在背景画面上下了些功夫，但在人物建模上几乎毫无改变，依旧是经典的漫画风格。同样是日本黑道的作品，《如龙》同样是将人物建模活用到各个时代和人物，但是两者在画面的对比上就仿如不良少年和正规黑道之间的差距，那么除了情怀，“热血”系列又凭什么去争夺更多的玩家资源？

在动作游戏领域逆潮流发展，这是不少独立游戏常用的方式，既然在开发技术和成本上无法和那些大型开发商相比，那就在操作体验上入手。《热血魔法物语》不仅带领“热血”玩家进入了一个新世界，3种同伴职业的登场，多达60种以上的装备品和根据武器不同而使出约40种魔法可以说是在酒瓶里装上了新酒。而作为30周年的纪念作，3DS新作《热血物语SP》在10月底发售，沿用了一贯的像素级别画风但有所优化。更重要的是加入了时间概念（黑白变化）、剧情事件、新必杀技、新连续技等诸多新元素，游戏里的必杀技总数达到40种以上，还有多彩的超必杀技、连招、人物属性和道具装备强化要素，比《热血魔法物语》更进一步。这样做既保证了老玩家的情感，甚至拉动一些玩家重投系列的怀抱，也能吸引一部分新玩家，看上去是走在了颇为正确的复兴路线上。

结语

热血终冷

2015年，Arc System Works以10000股股票换来了“热血”系列和“双截龙”系列的版权，这一方面可以看成是双方的对于这两个IP东山再起的前景还抱有乐观的态度；另一方面看，曾经红极一时的两大IP竟然“低价”转让，令人不胜唏嘘，毕竟Arc System Works和阿特拉斯并没有世嘉的财雄势大。

虽然开发了《苍翼默示录》和《罪恶装备》等知名游戏，但Arc System Works的作品从来没有超过60万销量的作品，而一度发行过《恶魔之魂》的“女神社”阿特拉斯，甚至在2013年因为母公司Index被收购而变成了世嘉旗下的子公司。这两家各自有着主业的开发商能够对这个愈发小众的游戏IP抱有多长久的热情，还要拭目以待并做最坏的打算。

游戏业界潮起潮落，每年都有大量的新IP涌现，也会有无数旧IP被湮没在历史长河中不再浮起。

世界上没有多少个长盛不衰的“马里奥”。一个有着三十年资历的游戏IP，难免会经历各种高低起伏，将“古惑仔”的好勇斗狠当成是少年热血，然而屏幕外的少年终究会有长大和老去的一天。

老兵不会死亡，只会慢慢凋零，相信在未来“热血”系列还是会继续推出一些作品，国夫君依旧会保持着“热血”的模样活跃在我们面前。直到那一天，我们最后一次关上屏幕，和青春轻声道别。

游戏评台 GAMER CRITICISM

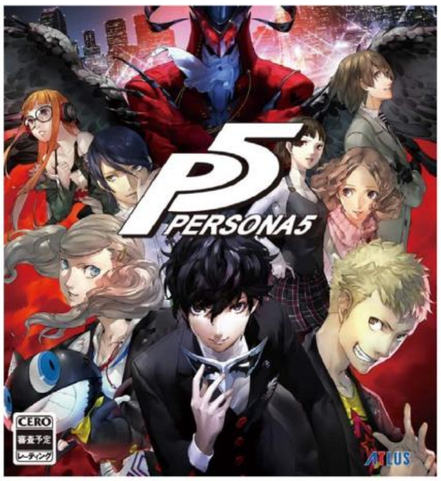
日系RPG玩家近期最头疼的问题，大概就是《P5》还没打完，《FF15》就快发售了，延期两个月根本就不顶用啊！今年下半年对各位玩家来说注定是忙碌的时期（倒不如说每年下半年都会这样），哪怕你不接触日式RPG，也有《COD》《黑手党》等佳作轮番登场，特别是《泰坦天降2》也会吸引到不少没玩上前作的PS系玩家。这些作品到底表现如何？本期游戏评台继续为大家详尽点评。

飒爽登场的怪盗团！偷走你的心！

女神异闻录5

ペルソナ5

机种 PS3/PS4 厂商 Atlus 类型 角色扮演 发售日 2016年9月15日





怅然若失，淡淡的离别忧伤萦绕在心头，久久不能平静。相信每一个和我一样通关了《女神异闻录5》的玩家都会有同样的感受。今年是"《女神异闻录》系列"诞生20周年，《女神异闻录5》的开发小组历经种种坎坷，终于交出了一份出色的答卷。用"十年磨一剑"来形容这部作品的高品质并不为过，极富特色的美术风格，完成度极高的系统，厚道的流程长度以及颇具深度的剧本，足以让《女神异闻录5》在2016年的最佳游戏评选中占有一席之地。

从2006年的《女神异闻录3》开始，"《女神异闻录》系列"就在美术和音乐风格上不走寻常路，以充满了引流潮流的个性时尚感而成为了日式RPG中别具一格的存在。《女神异闻录5》选用了极强视觉刺激的红黑相间作为整个游戏的主色调，并使用了在PS3游戏《凯瑟琳》中已经实验过的全新画面引擎进行制作，在建模、色彩、动作上都有着长足的进步，200多只金子一马设计的persona的3D建模也全部重绘。游戏UI方面的设计更是值得一书，作为主题色的红黑背景及白色字体，各种不规则大小的艺术字配上交错排列的菜单列表，这样具有强烈个性的设计在给玩家的视觉以新奇和刺激的同时，结合了本作的"怪盗"主题，又表现出了一种桀骜不驯的叛逆感，可谓日式游戏优秀UI设计的典范。

由于《女神异闻录5》的舞台发生在东京，游戏中有大量场景都是从东京当地实地取景制作，还原度极高，游戏发售后甚至有许多热情的玩家组团去实地考察巡礼，也一度成为了热门话题。而作为系列代表的目黑将司的作曲在本作的发挥也是一如既往稳定的高水准，本作曲风比前作更为多变，值得玩家静心欣赏，而迷宫发出预告状时的那首《life will change》也一下成为了系列粉丝之间脍炙人口的名曲。

本作在基本流程方面延续《女神异闻录3》和《女神异闻录4》的依照日历行程开展剧情的游戏系统。同时前作中在开展主线剧情的同时辅之以和支线NPC开展交流，增进感情的COMMU系统也依然健在，只是在本作中名称变为COOP，与游戏系统和主线剧情联系则更为紧密，COOP等级提升后会给主人公提供各种强力的技能支援和系统便利，能够让玩家从内心真正感受到并非独自一人，而是有着如此之多的战友围绕在自己身边共同战斗。

由于本作有着"《女神异闻录》系列"20周年纪念作的意义，所以游戏中加入了大量系列旧作中的元素来表达对前辈作品的情怀和致敬。战斗系统在沿袭了《女神异闻录3》开创重视弱点攻击的"one more"系统的基础上，又加入了旧作中的枪械和恶魔交涉系统，让系列老玩家们感到分外亲切。游戏的战斗演出一如既往令人拍案叫绝，无论是我方发动总攻击的特写，还是使用接力棒交接行动时和队友的击掌pose都让人热血沸腾。和敌方恶魔进行对话交涉时的各种选项依然让人捉摸不透，利用混乱异常大肆勒索金钱也让无数玩家沉迷……本作各种新旧元素融合在一起，形成了"《女神异闻录》系列"，甚至可以说是整个《女神转生》系列迄今为止战斗系统的最完全形态，每个玩家都能找到最适合自己的玩法。

3代和4代被诟病颇多的一点就是随机生成的迷宫设计太过偷懒。而《女神异闻录5》中，开发组对于游戏的迷宫和关卡的设计可谓下足了功夫。为了配合整个游戏"怪盗"的主题，整个游戏的八大迷宫则分别以诸如美术馆，银行，金字塔，赌场，游轮等在怪盗小说和电影中屡屡出现的经典场景作为原型。每个场景中的机关和地形，乃至于敌人布置均是精心设计，还有着诸多谜题让玩家动脑思考。而为了配合主人公"怪盗"身份，制作组还给主人公设计了一套潜行，隐蔽，偷袭的动作系统，配合主人公飘逸的造型和行云流水的动作设计，使得玩家在迷宫探索过程中能够体会到身临其境的怪盗潜入的感觉。

《女神异闻录5》的剧本立意也颇有深度，虽说以"惩罚作恶的大人"作为故事开端会让一些成年玩家不免产生中二和幼稚感，但是随着剧情的逐步展开，玩家会逐渐感受到《女神异闻录5》剧本想要表达的思想绝非如此。《女神异闻录5》剧本中探讨了在当今网络高度发达，各种信息和情报极度膨胀的信息爆炸时代下，社会大众心理的变化和困惑，而游戏里网络舆论所表现出的各种人情冷暖，也很容易在现实的网络上找到相似原型。或许这么说有些拔高，但是《女神异闻录5》对于现实社会中某些现象的讽刺决不亚于部分文学作品，结合近期美国大选等国际政治事件，甚至会感觉到《女神异闻录5》的编剧仿佛有先见之明一般。同时《女神异闻录5》的剧本中屡屡涉及日本司法机构和政府高层，这在系列以往作品中也是从未有过的大胆要素。后期剧本的大幅反转以及相关的叙述性诡计也令人拍案叫绝。在游戏终盘，核心世界观回归了《女神异闻录2 罪/罚》的人类集体无意识设定也满足了许多老玩家的情怀，同伴们和满级的COOP角色的演出更是让每一个坚持到最后的玩家感动不已。本作出色品质让系列粉丝们感到这么多年的等待没有白费，是一款真正意义上值得推荐给每个日式游戏爱好者的优秀作品。





剧本现实度 ♥♥♥♥♥

点评人 水无月（实习编辑）

续作展望： 在《女神异闻录5》的品质已经如此优秀的前提下，要想象《女神异闻录6》能够达到怎样的高度感觉也是挺难的。不过《女神异闻录5》在游戏的剧本以及世界观设定上还留了不少如明智吾郎下落和新岛冴COOP技能之类的坑。所以如果展望一下《女神异闻录5》如果能推出加强版的话，希望能进一步把这些坑给填上并追加一个用来揭示世界观之谜的迷宫和相应剧情。如果能做到这几点，那么对于《女神异闻录5》的强化版我还是非常期待的。

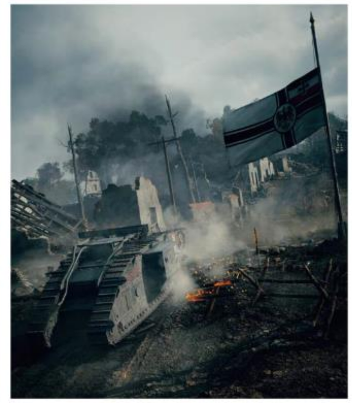
除了子弹，这里还有一千种方法可以致人死亡

BF1

Battlefield 1

机种 PS4/XOne **厂商** EA **类型** 主视角射击 **发售日** 2016年10月21日





当我们眼看着今年年末的主视角射击游戏纷纷向着未来科技靠拢，机器人大战和宇宙战争在营造出更多爽快感的同时，DICE 却特立独行的将“《BF》系列”的世界观又拉回到了百年前的第一次世界大战中。除了题材选择的任性之外，游戏名的确定也十分傲娇，在整个系列多年的历史中，我们曾见到过《BF2》、《BF3》和《BF4》等众多作品，但还真就未曾有过《BF1》，将来若是做起盘点来，这“一代”比四代的各项表现强了整整一个等级也是一桩趣谈啊。

战役模式一直是射击游戏中十分重要的一部分，今年的《BF1》中制作组用六个独立的小故事为我们展示了一战的众生相。在不同的战场之上，玩家扮演不同兵种的士兵经历各自的故事。对于这部分内容，虽然最初的宣传预告剪辑的十分出色，但在正式在游戏中，剧情的表现稍有不足，不过玩法上倒是十分取巧，战役模式关卡直接套用了多人模式的地图，在固定的任务目标限制下，却开放了玩家攻关的选择，如此一来战役模式也多了一些可以重复游玩的价值。

玩过系列的玩家自然知道《BF》的魅力何在，而没有玩过玩家，则可能要适应一番才能在本作中找到游戏乐趣了。64 人的超大规模多人战斗，在家用主机上几乎是仅此一家，32 人对 32 人的密集玩家数量，营造了一种和真实战场相当的混乱感觉，除了胆色和枪法外，想要在 BF 的战场上生存下来的话经验和一点点随机应变的智慧也必不可少的。模式玩法方面，整体来说新意稍有不足，大致玩法基本没有在现有多人射击游戏模式的基础上做出突破。新增的行动模式，相当于一个大型的突袭模式，虽然玩法几乎相同，不过因为攻守战线的延长，也给人一种宛如真实战争一般的感觉。



同时，作为本作宣传重点的战场大型载具也有着不错的表现，飞艇、武装火车和战舰这些巨型单位既能扭转战局，操控起来更是牛到没朋友。不过，终归是百年前的战斗，对于习惯了近两年的现代战争风潮的玩家，本作中枪械较为原始的射击手感应该需要一段时间去适应。另外，由于受到时代科技制约，游戏中的武器选择也比较有限，战术和武器选择相较于前作稍显单调。好在毕竟是世界级大战，数量较多的坦克飞机资源还是足以让战场变得热闹非凡。最后，作为游戏新增的兵种，骑兵真的是种很酷职业，除了使用难度稍高外，真的建议玩家都来尝试一下这种在战场上高(yi)人(dong)一(ba)等(zi)的体验。

战争真实度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 简子君

丢包时刻：网速的重要性对于多人游戏自然不言而喻，而作为国内玩家最为熟悉的大厂之一，与育碧齐名 EA 服务器联网质量如果大家更是心中有数。连不上服务器我们尚且可以选择别的游戏，可是开局后的巨大延迟就真的让人抓狂了，一条地下通道被卡成无限回廊都是常有的小事，被穿越时空的子弹爆头才真是仿佛被钦定要阵亡一般。

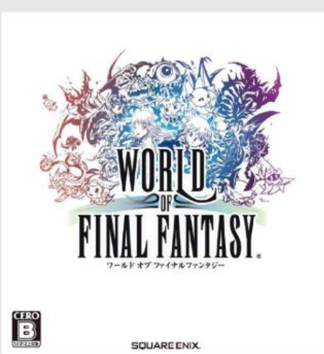
当《最终幻想》遭遇《精灵宝可梦》

最终幻想 世界

WORLD OF FINAL FANTASY

机种 PS4/PSV **厂商** Square Enix **类型** 角色扮演 **发售日** 2016年10月25日







如果你是一位“《最终幻想》系列”的忠实拥护者，也曾经或多或少想象过如果能够让游戏里那些经典的敌人成为自己的宠物那该有多好呢，那么很高兴地告诉你，《最终幻想 世界》这款新作就可以圆你的美梦。简单来说，本作就是个打着“最终幻想”旗号、披着“王国之心”外皮的“精灵宝可梦”，玩家所扮演的角色是迷影兽训练师，战斗的目的并不再仅局限于打倒敌人，而是要想方设法将敌方的迷影兽捕获成为我方的同伴，之后更需要经过漫长时间的培养才能令其成为可靠的战斗力。

不得不敬佩 SE 对自家资源的充分利用率，当他们发现单纯的外传不再吊起死忠粉丝们的购买欲望之时，便想到了靠卖萌来拉动销量这一招。虽然在早前的《最终幻想 旋律剧场》中已经出现过“豆豆眼”造型的各路主角们，但那个人数毕竟有限，哪里比得上连怪物一同萌化来得吸引人？而且为了萌上加萌，《WOFF》还创造了全新的“叠叠”系统，主角可以随意在正常比例和二头身之间切换。迷影兽也对应了三种尺寸，三层叠加不但萌力翻倍而且技能也可以相互组合，比如 S 尺寸的迷影兽拥有小火魔法，M 尺寸的迷影兽拥有中火魔法，那么它们叠在一起之后玩家就可以使用大火魔法了。这个系统虽然颇有创意，但也相应的带来了一些不便，因为迷影兽在刚捕获时都是 1 级的，玩家需要将其携带在身上才能令其等级提升。而每一种迷影兽的技能都相对有限，特别是在中前期，玩家需要针对各个迷宫中敌人的弱点有针对性的培养迷影兽，由此也就必须花费掉大量时间用于练级。

而除去“叠叠”系统外，本作在本质上仍是非常传统的一款日式 RPG。回合制的战斗、地雷式的遇敌、以及平凡的迷宫设计，漫长的节奏会让玩家在长时间游玩的过程中感到身心疲惫。尽管有可爱的造型与 SE 标志性的剧情作为辅助，但也无法掩盖住本作的平庸之处。其实 SE 在这几年的探索路上并非没有更好的成果，作为《FF》外传性质存在的《勇气默示录》就是个相当成功的案例。相比之下，《WOFF》似乎将太多的精力放在了卖萌上，而忽略了游戏创新的本质。

最后不得不吐槽的一点是，本作的 PSV 版优化非常之差，画面锯齿这就不说了，进战斗时长达数秒的白屏以及掉帧已经严重影响到了玩家的游戏体验。如果你还没有购买本作但又打算在未来的某一日买来玩一玩的话，一定·一定·一定不要买 PSV 版，重要的事要说三遍。

耐玩度 ♥♥♥ **点评人** 八重樱

醒悟时刻：看到游戏中大量剧情都通过 2D 动画的形式来表现，我突然能够想象到未来《王国之心》改编成动画版会是什么样子……

走到尽头的无尽战争

COD 无尽战争

Call of Duty Infinite Warfare

机种 PS4/XOne　厂商 Activision　类型 主视角射击　发售日 2016年11月4日



每年11月上旬，玩家都会迎来当年最新的《COD》，这也为《COD》赢得了年货的美誉。自从《COD 现代战争》开发商IW分裂之后，《COD》的评价也在逐年下滑，骂声也是越来越高，然而《COD》的销量依然是绝大部分游戏难以企及的。今年的《COD 无尽战争》是进入新的次世代以来的系列第4作，仍是极具话题的一作。



槽点满满的战役模式

战役模式向来都是《COD》的重头，IW组开创的大片级表现手法奠定了《COD》的王者地位。关于这点，本期《游戏·人》有专门的文章论述，这里就不多说了。从《COD 黑色行动Ⅱ》开始，"《COD》系列"正式向未来发展，一开始玩家很支持，久而久之也就审美疲劳了。而当老对手《BF1》回到一战，而《COD 无尽战争》冲向宇宙时代时，玩家的不满随之达到了顶点。

IW组上一部作品是次世代元年的《COD 幽灵》，该作故事留下了明显的伏笔，然而由于评价太平庸，《COD 无尽战争》没有接续其故事，这点让不少玩家不满。回顾《COD 幽灵》之后的3部系列作，不难发现开发者在战役上还是很花心思的。《COD 先进战争》保持了传统玩法，但请来影帝凯文·史派西出演反派，十分抢眼。《COD 黑色行动Ⅲ》十分夸张，整个战役有两种玩法、三种解读，并加入战勋、升级等大量要素，可惜发力过猛，反而让玩家不爽。

《COD 无尽战争》战役模式的评价有如坐过山车。一开始全民叫好，这是因为游戏采用了与以往不同的表现形式，全程无读盘画面，摒弃了过去分关推进的流程。此外战役中还有消灭赏金首、支线任务、军火库等新要素。然而玩久之后玩家就会发现，这些新要素其实并没有想象中那么出色，重复性很高。而游戏的玩法中，除了开飞机外，其他玩法和之前的《COD》也并无区别。而一开始叫好的剧情，通关后回头检阅，能发现大量不合理、能吐槽的地方，因此评价也随之下降。当然，很多玩家不满的还是动视这种在未来战争的路上死不回头的做法，当初玩家因为玩厌了二战所以《COD》才转到现代战争，如今当复古情怀占据上风时《COD》却没能及时回顾，本身便已注定本作的战役不会得到很好的评价了。

七拼八凑的多人对战

比起战役，多人对战才是《COD》每年吸引数以十万计的玩家夜以继日奋战的最大动力。《COD4 现代战争》奠定了今日《COD》多人对战的基础，然后《COD 现代战争2》加以强化，在此之后《COD》的多人对战一直没有大的变化。自从昔日的IW骨干组建Respawn并开发了《泰坦天降》后，《COD》也"顺应潮流"加入二段跳和壁走。而剩下的IW已无力独立完成整个《COD》的开发工作，只好请来"大锤"组和"乌鸦"组帮忙，对比老IW，可谓是高下立判。

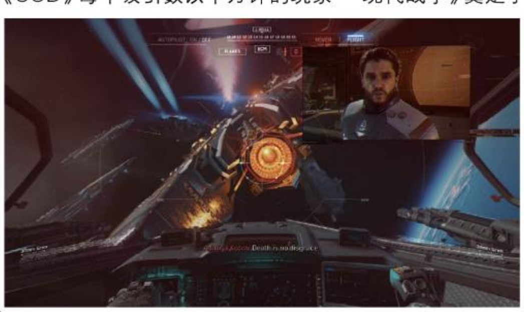
不过去年《COD 黑色行动Ⅲ》在多人对战方面终于做出全新的改进，T组引入了专家的设定，游戏中预设了9个专家，每个专家拥有两种不同的专家技能，在实战中等专家槽蓄满后即可发动。此外专家的外型也不一样，游戏中准备了数量繁多的自定义项目，包括外观、动作等等。每个专家还有自己的故事，让玩家在对战之余也能放松一下。这个改进称得上是自《COD 现代战争2》后的最大最成功的进化点之一。然而到了《COD 无尽战争》中，多人对战没有任何创新，只是把之前数代的多人对战要素东拼西凑地结合起来。可能设计者也是担心会引起玩家反感，所以把这些要素都改得面目全非，这加起来，总体来说还不如《COD 黑色行动Ⅲ》。本作还存在严重的网络连接问题，可以说是进入次世代以来问题最严重的一作。综上所述，本作的多人对战评价自然不会高。

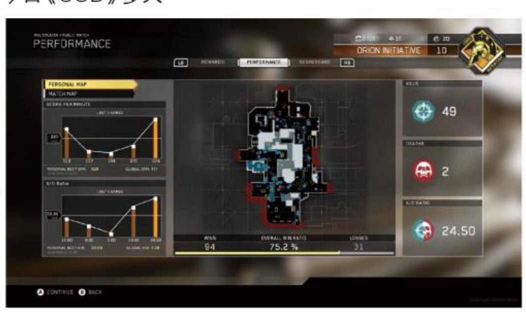
同质化严重的丧尸

从《COD 现代战争2》开始，IW都会在自己的作品中添加除战役、多人对战外的第三模式。《COD 现代战争2&3》收录了特别行动和生存模式，《COD 幽灵》开创了全新的灭绝模式。特别行动支持双人游玩，每个任务都是一个设计精良的短小关卡，十分出彩；灭绝模式是保护钻头与异形战斗，一开始评价不高，在数次更新后加入技能等新要素，使得游戏性大幅上升。然而这两个表现优秀的模式都没有继承下来，《COD 无尽战争》的第3模式又是丧尸。要知道《COD 先进战争》也是丧尸，这意味着本系列已经连续3年收录丧尸模式了。

诚然，《COD 无尽战争》的丧尸模式和T组的丧尸模式还是有很大区别的，整体风格也有了巨大的转变。但深玩之后不难发现，其基本规则还是没有区别，很多要素也被照搬过来，只是改了名字、形式和使用方法，而游戏的目的也依然是解锁隐藏彩蛋。先不说和T组的丧尸相比谁高谁低，单是这种形式重复来三年，想必玩家都会大为郁闷，更让人有一种《COD》江郎才尽的感觉。

自《COD 战火世界》开始，《COD》便奠定了三大模式为骨干的思路。在以往的作品中，三大模式总是不缺乏闪光之处。然而到了《COD 无尽战争》，三大模式全部暗淡无光，引用一句网络流行语就是"这下就很尴尬了"。《COD》作为千万级作品，从2007年火到今天已属不易，不过再这样下去，明年的《COD》是什么样还真不好说。或许动视应该参照一下育碧的做法，停下一年一部的步伐，好好研究一下系列的出路。





满意度 ❤❤❤　点评人 纱迦

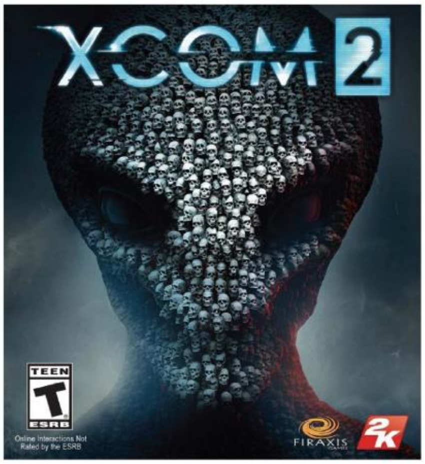
煽情时刻： 要说本作最令人眼前一亮的设定，应该是战役模式通关后，STAFF时出现的阵亡者录音。拜此所赐，很多配角的形象变得丰满，单就这一点来说本作还是相当成功的。可惜剧情上的一些硬伤多少让这种煽情少了点感染力。

“指挥官，你整天说我们打不过外星人，你行你上啊！”“好啊。”

XCOM 2

XCOM 2

机种 PS4/XOne　厂商 2K Games　类型 策略　发售日 2016年9月27日



和主机上其他策略游戏诸如《机战》系列”或者《火焰之纹章》系列”相比，“《XCOM》系列”扮演的不是什么能以一敌十甚至以一敌百的各种主角脸角色。无论是玩家指挥的部队，还是敌人，大部分看起来都是那种“活不过三集”的龙套角色。这同时也是系列最大的特色之一，玩家需要依靠适当的策略才能在和掌握先进科技的外星人周旋。硬碰硬的结果更多只会导致任务失败，甚至是队员的受伤或者死亡。是的，本作和《火焰之纹章》系列”类似，角色一旦死亡就不能复生。

本作的故事延续前作，虽然在秘密组织XCOM和玩家扮演的指挥官的共同努力下，外星人针对地球的首次进攻以失败告终。但在后续源源不断的敌人增援面前，地球终究还是沦陷了。各地政府纷纷成为了外星人的傀儡，XCOM分崩离析，成为了外星政府口中的“恐怖分子”。玩家扮演的指挥官也被外星人俘虏，地球的未来变得越发岌岌可危。本作依然是一款在科幻背景下的真实向策略游戏，喜欢这种设定的玩家很快就会喜欢上这个游戏，而针对系列“玩家只能指挥部队却不能亲身上阵”的遗憾，本作还专门在最终战中让指挥官上了一次战场，其单兵作战能力还相当强大。



由于故事背景发生了变化，本作在一些游戏细节上也跟着发生变化。在前作中玩家除了时不时要跟外星人作战外，还需要注意各大洲的恐慌值，恐慌值一旦蓄满该个大洲就会脱离理事会并停止资助玩家。这个系统算是上一作的败笔之一，毕竟对于大部分玩家来说光是和外星人作战就已经够吃力了，恐慌值的设定使得很多玩家很容易顾此失彼，变相地提高了游戏的难度。本作取消了这一设定，取而代之的是化身计划。虽然化身计划一旦蓄满就游戏结束，但依然给玩家留下了更多的时间做好准备。甚至到了游戏后期，玩家基本可以特定的行动来从某种程度上控制化身计划的进度，以调整自己的游戏时间，这对于初学者来说无疑是个相当友好的设定。

战斗系统基本和前作类似，掩体依然扮演着相当重要的角色。各大兵种则根据其性质和前作相比有了不同程度上的调整，兵种之间的区别更大，部分在前作中略显劣势的职业，例如榴弹兵和灵能士兵都得到了强化。特别是本作我方初期和敌人相比实力差距较大的时候，职业之间的配合在本作中显得相当重要了。

策略度 ♥♥♥♥♥　点评人 三日月

悲壮展望：在不能读取存档的“铁人模式”中，玩家一旦作出决定就没有回头的机会，这也使得在游戏中友方难免会出现伤亡情况。玩家会在复仇者号的纪念堂里看到牺牲士兵的生平故事，而随着牺牲的变多，这场和外星人的大战也变得越发悲壮起来。

一次挑战转型的良作

怪物猎人 物语

モンスターハンターストーリーズ

机种 3DS　厂商 Capcom　类型 角色扮演　发售日 2016年10月8日



“《怪物猎人》系列”作为Capcom的看家品牌之一，无论是风评还是销量成绩都十分理想。但是再好的菜品也终将会吃厌，目前在推出了那么多的系列作品后，系列粉丝群体的数量基本已经固定。再加上游戏本身的系统已经相当成熟，很难再有什么大的变化，意识到这点的Capcom显然想要做出新的尝试，拓展一个新的用户层，《怪物猎人 物语》便是这种尝试的体现。RPG和少儿向两种要素的结合让人不免想起《妖怪手表》等作品的风格，虽然在销量上无法和这些老前辈一争高下，但首周14万的成绩还算不错，从后续销售的情况也可以看出本作是一款优质的长卖型作品。

虽然是第一次摸索RPG领域的系列外传，本作在系统上的完成度却出乎意料的高。战斗中的普通攻击和部分技能被划分进三个基本类型里，三个类型存在互相克制关系，而且在战斗中可以随时查看，非常方便。虽然这样的战斗看上去偏向单纯的“猜拳”玩法，但实际上与怪物战斗时，它们的出招倾向都有各自的模式，只需要玩家自己去摸索出来，就能轻易在战斗中获得优势，简而言之就是“简中带难”的特点。对人战中随机性虽然有所加强，但怪物也不一定有足够条件使出玩家精心配出的额外技能，这就等于对战模式里，猜测和分析这两个要素是同等重要的。作为玩家分身的骑手虽然有四种武器可用，但其偏低的防御力和血量注定偏向辅助，而继承系列特色的各种辅助道具也助长了这种打法。育成方面，本作虽然没有明显的个体值要素，但九宫格式的遗传孔却让培育时间大幅增加。玩家每获得一个优秀的怪物蛋，就要观察它身上带有的遗传因子是否符合要求，是否适合串联，当玩家使用传承仪式合出一只九宫格填满、全部串联完毕的强大怪物时，想必成就感非常高。



另外一个要提到的就是本作的画面，明亮的色彩表现在整个3DS平台来说也可列入上乘水准。最难能可贵的是在进入大地图后，帧数也能维持在较为稳定的状态，让玩家玩起来十分舒服。为配合少儿向的人设风格，本作的画面渲染也是卡通风，亮丽的颜色勾画出一个又一个颇具特色的场景，灼热的沙漠、樱花纷飞的街道等，可以看出制作方在塑造场景时花费了很多心血。

虽然本作值得赞赏的地方不少，但显然也有作为RPG的致命缺点，那就是剧情方面的薄弱。其实在少儿向的人设公布之时，就注定本作的剧情是走完全的王道路线，但过于平淡的剧情也实在是让人失望。最早宣传的骑手与猎人之间的矛盾在剧情中的表现也很平凡，神秘兮兮的导航猫身世也没什么惊喜之处。感觉这只丑丑的导航猫就是制作人的兴趣，不得不承认这只猫的形象吓退了不少玩家（笑）。

耐玩度 ♥♥♥♥♥　点评人 果汁

沉迷时刻：本作又被称为“挖蛋猎人”，这种带些随机性的要素让玩家们在早期基本上都沉迷于“挖蛋”无法自拔。不过毕竟是单机游戏，只要忍到中期有道具辅助后，优秀的怪物蛋自然就能轻松挖到，不需要碰运气！不过人毕竟都有些赌博心理，所以沉迷挖蛋还是很正常的。

酣畅淋漓的新奥尔良复仇剧

黑手党Ⅲ

Mafia Ⅲ

机种 PS4/XOne 厂商 2K Games 类型 动作冒险 发售日 2016年10月7日



在发售之前，本作的宣传力度很大，甚至给围观群众一种用力过猛的感觉，而实际上本作的游戏素质却不如人意。过于明显的硬伤和问题在本作中不算少见，这也导致了本作的评价出现了偏差。如果把本作和它所宣传中的那个游戏相比，那本作无疑只是仅能算是及格线以上，但放在系列的话，本作却算得上是一款进化力度颇大的诚意之作，至少给《黑手党》这个系列注入了全新的生命力。

本作的问题相当明显，基本上都是些只要你不是个瞎子都能发现的问题。其中一点便是本作的昼夜变更和天气系统，本作无论是昼夜还是天气都可以算得上是“瞬息万变”。前一秒你还在夕阳下的晴空开着爱车飞驰，下一秒可能就是暴雨中的黑夜里冒雨前行。不知道是表达本作的黑暗风剧情还是什么其他原因，本作的大部分时间玩家都是在夜晚或者下雨天进行游戏，此时本作的另一个问题就被凸现出来了，那就是光线问题。本作的光源貌似没有调节好，玩家会经常遇到一些明明那个地方连盏灯也没有，而且还是在深夜，但就是有一股谜之光线亮瞎玩家的狗眼。这个问题还经常在玩家驾驶时出现，给玩家带来了真实的开车体验，是的，我说的就是当你夜晚开车然后前方车辆突然开远光灯的时候。



不过如果光靠这些就说本作不是一个好游戏的话，那就不客观了。本作的剧情和音乐都保持了系列一贯的高水准，故事讲述了越战老兵林肯·克雷为了复仇而把新奥尔良黑手党一窝端的故事。虽然故事风是偏重于复仇的“爽文风”，但依然加入了一些诸如复仇、种族问题、PTSD（创伤后应激障碍）和历史阴谋论等让剧情党喜闻乐见的元素。

和前作那个“伪沙箱”相比，本作真正意义上变成了一个沙箱游戏。虽然可供互动的元素还是不够多，但依然让人满意。大场景的加入让玩家可以自由选择潜入还是直接硬干。得益于主角越战老兵以及复仇心切的设定，本作的主角无论是战斗力还是心狠手辣的程度都相当可信。新加入的同伴以及地盘系统算是本作的亮点之一，玩家可以选择偏袒一方，全把地盘分给一个人然后坐等其余两人叛变，或者公平互助然后大家手拉手当朋友。另外值得一提的是，本作的枪械和驾驶手感都相当不错。因此虽然本作同样犯下了其他二流沙箱游戏都有的重复度过高这个错误，但玩起来依然相当爽快。

总而言之，本作是一款缺点和优点都相当明显的游戏。60年代音乐、暴力枪战、黑手党、肌肉车、阴谋论，只要你喜欢上述其中一个元素，同时又是那种对细节没什么所谓的玩家，那么本作将是一款虽然不到3A水平，但依然能让你爽上一段时间的佳作。

爽快度 ♥♥♥♥♥ 点评人 三日月

剧透时刻：前作的主角维托在本作再度登场并成为玩家的三大部下之一，在他的谈话中玩家可以得知一些前作结局后他和好友乔的后续故事。而作为前作大部分玩家最关心的问题，乔是否存活这个悬念也在本作末尾的流程中得到解答。至于细节嘛，还是由玩家你来自己见证吧。

无双也可如此具有挑战性

剑风传奇无双

ベルセルク无双

机种 PS4/PS3/PSV 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2016年10月27日



“无双系列”一直以来带给人的印象都是“重复劳力的割草游戏“，以热门IP、低难度、多人物、华丽的无双演出作为卖点。然而近几年无双作品泛滥，光荣自己的“真·三国无双系列”也一直没有消息，并且动漫IP改编的无双除”《海贼无双》系列“外几乎都饱受恶评，其高昂的价格沦为了消费粉丝的骗钱游戏，更别说其他厂家也开始效仿推出各类“无双like”的作品。但是，当笔者进入到《剑风传奇无双》时，曾经那种一骑当千的兴奋感觉又回来了。

作为一款跨平台的无双作品，画质只能维持在上个世代的水平，素材利用重复度也较高。不过次时代主机的版本，如此夸张的同屏人数绝对是第一次见到，而评级17岁带来的血液效果更加刺激着视觉神经，再辅以优秀的无双演出镜头，在战斗时的整体的观感还是非常优秀。

除去良好的观感，手感方面的提升可以说是惊人的改变。不同于“三国”、“战国”系列的无力割草感，也不同于“海贼系列”的浮夸感，一股日系游戏特有的张力灌入进了《剑风传奇无双》这款游戏之中，无论是在格斯的斩龙剑下，还是格里弗斯的贵族西洋剑，击打怪物得到的反馈感都非常贴切武器本身所带来的厚重，令归为动作游戏的“无双系列”真正的拥有了动作游戏的感觉。



尤其在BOSS战方面，虽说BOSS的套路并不复杂，数据差距也不大，但是对于BOSS的击飞攻击，没有一定的操作还是相当头疼。在“无限蚀”模式下，后面的连续BOSS挑战，比较看重玩家的判断力与战斗思路，不再像之前那般无脑的攒无双必杀。滑步系统的引进与“狂化”状态的输出使得战斗的节奏更加紧凑，整体反而有点类似于共斗游戏。

剧情方面，虽说游戏很明显的赶工严重，大量的配角人物都没有悉数登场，只是以剧场版动画播播的方式交代相关剧情，但这种既然没钱做索性就不做拿现成的方式弄拙成巧，使得玩家很容易便带入进剧情之中。美中不足的是游戏仅仅收入了主线剧情，而繁多的支线剧情甚至连个战斗关卡都没有设计，那些各异的使徒也仅仅挑选了几个与主线有关联的重点角色，实为遗憾。

相比之前的无双类游戏，《剑风传奇无双》的优点显而易见，但缺点也非常明显。由于赶工的原因，操作人物不足，游戏系统的完善度不高，只有单纯的数据四围提升，饰品的设计也只是单纯的照搬之前无双的特殊技能。使得很多饰品技能在该款游戏上显得极其鸡肋。而人物设计上招式平衡也做的很差，无双的伤害收益往往没有一记重攻击来得多。这也使得部分人物面对“无限蚀”的挑战非常乏力，乐趣大打折扣。

作为一款不完整的粉丝类无双作品，估计接下来的剧情只会由DLC的形式来补完。而这份无双游戏的手感成长，希望在今后的改编IP无双中能够完美的传承下去。



爽快感 ♥♥♥♥ 点评人 告鸟（实习编辑）

蛋疼时刻：最后几层“无限蚀”，作为队友的骷髅骑士，总是骑在马上，也不会被怪物打落下来，不停的使用马匹的冲刺将场景内的BOSS推的到处乱跑。尤其是你一个无双正要打到BOSS头上时。

与前作相对应的别致“前传”

绯夜传说

テイルズオブベルセリア

机种 PS4/PS3 **厂商** BNEI **类型** 角色扮演 **发售日** 2016年8月18日





本作是“《传说》系列”第16部正统作，虽然游戏名里没有任何序号，象征着本作在系列里的独立地位，然而本作无论是设定还是剧情对应上都与前作《热情传说》有着紧密的联系，当然，这一联系只有玩过前作的玩家才能体会得出来。

《绯夜传说》的故事发生在《热情传说》本篇的一千年前，故事的主角是一位从人类变成业魔的女性薇尔贝特，她为了向夺走自己一切的救世主阿托利斯复仇而踏上旅途。复仇剧在“《传说》系列”里算是罕见，但是并非是系列前所未有，系列初代作《幻想传说》便是一部以复仇作为旅途起点的王道向RPG。而本作走的并非王道路线，主角一行的立场在常见的RPG游戏里是属于“恶”的一方，而他们所面对的却是走向了另一个极端的救世主，本作便是这样一个讲述位于两个极端立场的人们引发冲突的故事。

本作在剧情叙述的方面可以说是达到了“害怕玩家不知道设定”的程度，所以在跑主线的路上很多时候会强制弹出小对话来让玩家看剧情，457个小对话里有至少280个是会在主线或支线里强制弹出来的。虽然非常体贴，但是这样一来游戏里需要玩家自己打开的小对话就显得数量很少，因为相当一部分对话被并入了主线里。

本作的战斗系统“L-LMBS”是在《热情传说》的基础上进化而成的，既打破了一些传统，也保留了一些传统。战斗系统最大的特点便是利用○ × □△四个键来自由组合的术技连携以及可以自由操作的战斗镜头。各个角色的“魂力爆发”系统则是前作的“爆发技能”升级版，与前作相比，本作的“魂力爆发”系统更加能体现角色个性并且给战斗带来各种各样的便利之处。PS4版的60帧流畅体验让本作的战斗变得更加惊险刺激。

虽然地图规模与前作相比有所缩水，不过冒险的收集要素却是一样不少，跑地图时收集的猫魂可以打开“猫人宝箱”获得各种饰品甚至能前往猫人之里，各个城市或者个别野外地图里的小游戏也是消耗游戏时间的一大利器，更别提“浑身上下都是梗”的探索异海系统。

本作还有着数量众多的支线，除了角色支线之外，很多支线的最后大多都是和前作《热情传说》有着直接或者间接的联系。

就算没有玩过前作只玩本作也是无碍于对剧情的直接理解，而想要更加深入地理解主线、支线或者NPC对话背后的含义，先玩《热情传说》再玩本作也许更能让人感受到这跨越了千年的传承、情感和希望。本作补完了前作里很多没有详说的背景和设定，同时又留下了一些令人在意的新伏笔和设定，令人很期待“格林伍德系列”世界观的后续扩展。

> **有爱度** ♥♥♥♥♥ **点评人** 秋沙雨
>
> **开挂瞬间：**为了尝试隐迷刷猫魂的可行性而走到隐迷的随机地图里时周围全是敌人，想要使用道具瞬移出去时手慢了一步，于是就在“最高难度”+“两批敌人（这种情况下敌人等级有加成）”的情况下展开了一周目里最难熬的一场杂兵战，最后在所有队友全扑街的情况下硬是利用薇尔贝特的魂力爆发打赢了战斗，足足打了20分钟。

游戏风采 游戏评台

想说爱你不容易

泰坦天降 2

Titanfall 2

机种 PS4/XOne **厂商** EA **类型** 主视角射击 **发售日** 2016年10月28日





我曾经在多个场合提到，《泰坦天降》是我继《COD4 现代战争》后，在多人对战方面玩得最投入的作品。这次2代推出，我推掉了以前每年都玩的《COD》，放弃了一直想见识一下的《BF》，就连《战争机器4》都只草草通了个战役，为的就是想好好体验一下游戏的进化之处。结果……

从海底光纤到科学上网

遥想2014年春，《泰坦天降》发售，游戏素质如预想中出色，于是我和我的小伙伴全身心投入到多人对战之中。在不到一个月时间内，我投入了超过150个小时的游戏时间，最后成功拿齐了游戏的1000点成就，仅剩最后的十转零成就，志得意满地到日本旅游去了。

然而在日期间台湾海峡突发地震，导致海底光纤断裂，国际网络大受影响。等我回国之后，就再也联不上游戏的服务器。不光我一个人如此，全国玩家除了上海精品网用户外都是如此。一开始大家以为是故障迟迟未能修复，然而随着时间的推移我们发现并不是这样。万般无奈之下，大家只好去学习新的科学上网技能。而我的十转大业最终也卡在了六转上。

到了2016年E3，《泰坦天降2》再次成为玩家的关注点。不过此时有谣言称本作的多人对战将采用谷歌服务器，如果属实的话那意味着国内玩家又要科学上网了，毕竟年内的《毁灭战士》就有过先例。幸好官方随后就举行了公测，流畅的连线打消了玩家的顾虑。于是在我的热切期盼中，游戏发售日终于到来。



有心杀贼 无力回天

然而《泰坦天降2》遇到的问题比初代更严重。EA为了围攻老对手动视的《COD》，将《泰坦天降2》的发售日定在《BF1》（10月21日）和《COD无尽战争》（11月4日）之间。尽管初代好评如潮，但就吸引力而言《泰坦天降2》无疑是无法和这两个庞然大物相提并论的。最后导致的结果就是像我这样放弃另外两作而选择《泰坦天降2》的人并不多见。

和初代一样，《泰坦天降2》可以自由选择服务器游戏，不同服的玩家不能一起玩耍。如果选择中国台湾/香港的话，PING值将会非常理想，但代价就是玩的人最多的模式也就不到四百号人。如果选择美国或欧洲的话，玩的人就要多一些，但在北京时间的晚上也就千把人出头的样子。这还是人气最高的模式，那些低人气的模式同样是找不到人，你还要忍受高PING值带来的各种延迟卡顿。以上数据为Xbox One版，不过从全球销量来看欧美地区Xbox One版销量并不比PS4版低多少，部分地区如英国甚至还要高于PS4版。

关于2和1之间的差别，其实能说的东西不少。但事情发展成这样，感觉再评价游戏本身已经意义不大。《泰坦天降2》不太可能像任天堂的游戏那样，通过后期的口耳相传实现长卖，惟一的提高在线人数的方法就是打折或免费。或许对EA来说，这种发行策略是成功了。但对于开发此作的Respawn以及热爱这个游戏的玩家来说，伤害是巨大的。

> **擦边度** ♥♥♥♥ **点评人** 纱迦
>
> **欢乐时刻：**本作有个名为欢乐时光的设定，只要你在所属网络规定的每日欢乐时光中完成一场在线游戏，就可以获得大量的功勋。你可以理解为手游的每日签到，于是这也成为了我目前继续玩下去的最大动力。

游戏的十大季候

寒来暑往，秋尽冬至，游戏陪着我们一起经历四季的更迭循环，你也一定记得那些游戏中的季候。

No.10 冬

核之冬天——《辐射》系列

你在冬日里穿行。时间的溪水沿着季节奔流，此刻凝结为冰冷的水滴，沉沉坠下，快乐的记忆摔成碎屑，颤抖于苍凉的空气中，这便是冬天。

忘记窝冬时的壁炉与床铺虚假的温暖，直面冬天吧。冬天本身象征着衰败、凋零、停滞、倒退，在数万年的人类历史和某个未来的大部分时间里，它只会意味着生存危机。在《辐射》时空的那场全球核战之后，爆炸燃烧产生的成百万吨碳黑随着热流进入大气平流层，连阳光都无法穿透，在这场人造的寒冬里，遥遥无期的低温对生态链带来致命的破坏。

有一天，当你终于可以走出避难所，回到遍地辐射的大陆上溜达，那时冬日过去了吗？不，它从未结束。在《辐射》中的核战爆发前，全球石油和天然气极为稀缺，“核冬天”这一气候灾难的持久性或许被夸大了，但是冬天不仅仅是气象意义上的，只要灾后的世道人心仍是冷酷到底，你就被困在文明的寒冬里。就好比波士顿地区，那里仅仅遭受了一颗核弹的轰炸，所以才能这么“天朗气清，生态完整”。空气中全无莫哈维沙漠的锈黄和华盛顿特区的墨绿，不用调物体淡出视距就能穷尽千里，你漫步在帕森斯州立精神病院的郊外，就如同两百年前的一次秋游那样赏心悦目。然而那里的秩序却又更为彻底的崩坏。对比看看，华府已经逐步安定，不再需要雇佣兵，莫哈维甚至有了生产稳定的兵工厂，而受害较轻的波士顿却长期处于解放前的状态，沦为最大的废品收购市场。更糟糕的是，这一届救世主比净水器专员、寻父孝子更容易分心。所以对应于衰败、倒退、生存危机，哪怕辐射消退，气候转好，只要人心险恶，就仍是冬天。

废土遗民们对待这个文明寒冬的态度，决定了他们在末世里的生存法则。厌弃冬天的人，他们怀念高歌猛进的黄金年代，绝望于人性的支零破碎，就如保守无为的义勇军，激进虚伪的铁路；钟意于冬天的人们，他们感谢秩序洗牌带来的上位机会，以令人发指的狂热迎接百无禁忌的时代，就如蓄谋复兴奴隶制度的凯撒军团、净化一切受污染生物的英克雷，而你又将成为什么样的人呢？

发光海吹来的辐射风暴打在脸上，温暖留在心头。抬望眼，风起云涌，低头看，遍地宝藏。让无力者有力，让悲观者前行，这不仅仅是你穿越文明寒冬的雄心，也是抗辐宁的作用。



■战争起源于对匮乏资源的争夺，这点从未改变，当石油卖到7450.99美元一加仑的地步时，任谁都会动手打起来的。

No.9 夜

火星之夜——《DOOM Ⅲ》

你在黑夜里穿行。窗外是荒凉的火星地表，窗内是空旷的大厅走廊，你孤军奋战，深入敌后，敌人的突然袭击总是来自四面八方，防不胜防。你干脆摁下开关，闭上窗帘，谁知道基地外面会杀出个什么东西，干脆眼不见心不烦。战斗的间隙，悄无声息，比死寂更可怕的是，你总似真似幻感觉到邪恶在黑暗处低语。

火星基地的全金属构造并不令人放心，它们迟早会被来自地狱的热焰轻易熔断，要么被巨大的血管一样的恶心玩意儿撑破，在灯光下，金属反射出的冷冽反而加剧了你的不安，相比起来，你的同行——另一个平头男——至少可以战斗在巴洛克风格的德军总部里。总好过周遭这灯光总是突然熄灭，不知是电路故障

文 湖南Dawn 编 筒子君 美编 咕噜

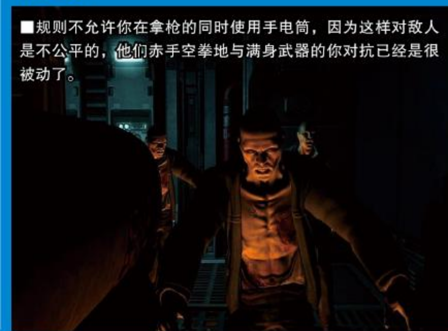
还是恶魔作祟。即使已是一名老牌陆战队员，你仍会发现“别害怕黑暗”这句鼓励的说话，做起来远比说说困难。

根据任务简报，UAC的火星基地里，只有死人和活死人，几乎每一个你试图施以援手的同胞都会活生生地在你眼前变成魔种异形。你不会自言自语，你开始怀念人声，你开大音量，播放着宝贵的录音资料，毕竟自己弄出的动静，总比突如其来的响动安全，但如果你在三分钟之内都安然无事，那只能证明你走错路了。

鬼影幢幢，这该死的一夜显得格外漫长，比此前的任何一次任务都要压抑，无边的黑暗仿佛时刻会将你吞噬，没有几盏灯能照亮全程，那些恶魔的仆从像是与光明不共戴天，相比之下，在未来的那场战斗里，你倒像是闯入了它们灯火通明的盛宴现场，一切都白花花，亮晶晶，光怪陆离，至少再没有绝对的漆黑一片。谁让第三代的地狱偏爱展现最新的实时光照技术呢？

你手握“真他娘的大”的能量武器（BFG），电浆枪近乎满载，霰弹枪枪管仍在发烫，但是弹药储备与敌人数量往往不成比例，何况没有一个敌人能让你轻蔑地叫嚣着“我是死神的化身”，从肠穿肚烂的丧尸、爬墙而行的幼魔、诡异漂浮的丧魂、到狂轰滥炸的亡魂骷髅、成群结队的巨脑魔、张牙舞爪的蜘蛛首脑、仿佛肉块堆积而成的地狱男爵……它们比任何一次更加凶残，不是难度选择，而是因为你现在什么都不懂——你未学会处决，你没找到符文，你总是弹药告罄，你还不愿念出“/god”的口诀，最让你绝望的是，你甚至不懂得像20世纪的特战部队那样，至少去将手电筒绑在枪口上，而不是放下武器再去照明。当你慌乱地挥舞着手电自卫时，一只摇摇晃晃的丧尸都要比你更具威胁。

很久以前，经年之后，当成为恶魔克星的你娴熟地屠杀着如潮水般涌来的恶魔时，你可曾料到，可还记得，火星上那个步步为营的杀机之夜？



■规则不允许你在拿枪的同时使用手电筒，因为这样对敌人是不公平的，他们赤手空拳地与满身武器的你对抗已经是很被动了。

No.8 雪

封山大雪——《活至黎明》

你在暴雪中穿行。已变成恶徒的同伴在身后穷追不舍。在浓黑的夜色下，黑木山覆盖着皑皑白雪，映出惨白的夜光。这座克里族的圣山，从1893年起就安然地眼看着谋杀惨剧接二连三地上演。它既可以是躲避追杀的庇护，也可以是困住受害者的迷宫，大雪让冒险前来度假的登山客们无法逃走，也让他们的逃亡路线无所遁形。

你头疼欲裂，被群鸦抓过的伤口还未痊愈，又因为摔倒而再次张裂，鲜血止不住地往外流。即使呼啸的寒风能吹散血腥味，但嗜血的温迪戈太擅长察觉这一丝味道了。你在电梯间里瑟瑟发抖，那些尖利的指甲划过墙面的声音逐渐逼近，你又怎会知道，你的绝命终点站的车票，早已在第二章里买好。

不知从何时起，青春搭配恐怖成为了经典组合之一，喜好鲜肉的死神张开蝴蝶效应的罗网，催动青春之花渐次凋零。悲剧就是把美好的东西撕碎了给你看，大概这些花样作死的少男少女的不幸遭遇，作为同龄人的你会有着感同身受的痛楚，因为在此之前，这些时尚青年们所展现的昂扬或放纵，正是你所欣赏的年少轻狂。俚语、服饰、电子产品、生活方式等等，都被青春恐怖题材的娱乐产品打包引入，成为生活情境的再构，受众由此产生了一种恶魔在身边那样的恐惧体验，布什亚的“拟像理论”说的大约就是这个道理，不然茹毛饮血的原始人被怪兽吞掉，星际殖民者被异形绞杀，能有俊男靓女结伴遇难这么带劲？

或许还有另一层原因，只有在青春恐怖题材中，书写死亡笔记的编剧们才能心安理得地将恐怖片里那些匪夷所思的定时炸弹一个个地埋下：例如一众热血沸腾的姑娘小伙一定会执意去人迹罕至的地方探险露营，然后死剩几个人；例如一定会停电，一定会被困，一定会有人莫名失踪，一定会有同伴分头寻找；例如一定会有猛然间燃起干柴烈火的小年轻，一定会有讲究卫生偏爱洗澡的美女……这么对照一番，黑木山杀人事件简直就是教科书般的定律演示。

人性的伟大能够胜过自然，这是灾难片，而在恐怖片中，自然往往成为荼毒者的帮凶，可以想象，没有什么比一场寒冬大雪更能全面满足以上夺命条件。雪天有一种奇妙的感觉，它造成一种隔绝感：白雪皑皑，苍茫无际，拢住一方天地，世界很远，你很近，外面很冷，眼前的你让我觉得很暖，此刻，我不关心全世界，我只关心你。只不过当这种关心被恶意充盈所取代时，温馨能够轻易地变成恶寒。

米兰·昆德拉在评论阿加莎·克里斯蒂的作品时说：“她真是有史以来最伟大的魔术师，因为她懂得如何把谋杀变成消遣。”在消遣的语境中，大雪来临才不会有“羊肉煲汤，苦菊凉拌”的养生联想，更不会有踩着乱琼碎玉、簇着红炉炭火的浪漫，而是代表着一个活动受限的犯罪温床。在这场雪山惨剧中，你得到的消遣之处，在“安全的恐惧刺激”之外，或许还有派对动物、老不正经、花花肠子被一锅端掉的报复快感吧。

No.7 秋

收割之秋——STEAM

你的目光在秋季的游戏列表中穿行。你右手流着汗，左手揪着心，商品琳琅满目，样样打折，你跃跃欲试，饥渴难耐。秋季给你的印象，可能是一个大作陆续发售的惊叹号，可能是大幅打折的破折号，你被挤在秋季发售和秋季大促的夹缝中，身体不听使唤，冲动难以抵挡。新作要收，旧作要藏，秋季就是年终血拼的预演狂欢。

第三季度是收割的季度，不知是市场塑造了消费群体，还是消费习惯作用于市场。北美游戏玩家的平均年龄已经高达38岁（ESA2016年数据），当年的热卖游戏基本上是秋季发售，且M评级以上的大制作，这两者之间有必然的联系吗？从消费者的角度来看，这些成熟的大众玩家不会将年尾长假用于游戏娱乐，而是认真地花在旅行度假上，周末或者翘班玩玩游戏就好，哪怕是现象级游戏，也不要尝试在感恩节和圣诞节期间留住大多数玩家的旅行箱，所以发售日期大多被安排在10月中旬至11月上旬。

从市场的角度来看，游戏不同于电影放映，现在仍然较为倚重实体零售，业内普遍规律是发售后两周为销量增长的黄金时段，如果放在“黑色星期五”这种降价狂潮的氛围里发售，就不得不在首发时就搭配更多的促销手段。在美国有过近距离观察的宋宁世分析了秋季发售的学问：11月中旬之前，大作基本首发完毕，为的是在热度快要下降时，“正好赶上西方国家传统的头号商业窗口——11月底的‘黑色星期五’”，然后打折，把热度强行推起来，之后又是圣诞，再打折，把热度持续到年终，这样“两星期生命力”的销售曲线才能走得长一点儿，降得缓一点儿。还有一方面，体育游戏向来是北美娱乐市场的宠儿，Madden NFL在8月底揭幕，NHL在9月中开战，NBA在10月初打响常规赛，版权在握的发行商当然要将最新年货与体育盛宴的档期搭配。

营销时机，莫过金秋。你从未如此领教过全球一体化的威力，资本巨鳄、业界黑马、老牌厂商、独立小组不约而同地在这一时节力推新作、甩卖经典，连通全球的平台与渠道被掩饰为“优良的购物环境”，无论你在哪里，STEAM都会找到你，并且吸干你的钱包。登陆成功和支付成功是最容易实现的成功，最爽的清空购物车的方式不是删除，而是提交订单，对兴致不少和闲钱不多的玩家而言，秋的味，秋的色，全装在一方小小的硬盘里。

No.6 雾

世界之雾——《魔法门VI》

你在浓雾中穿行。雾气蔓延开来，裹挟着你的这支初出茅庐的四人小队。新索匹格镇渐渐隐没在身后，方尖塔露出端倪，从雾中浮现的树木千篇一律。旷野里只听得见寂寥的脚步声，走在松软湿润的泥土上，嘎吱嘎吱，走在通往铁拳城堡的石板路上，踢踏踢踏。你竖起耳朵，睁大魔力神眼，试图觉察大耳怪独有的闷哼。他们的前哨站昨天才在你的利箭和极寒冰弹之下覆灭，但你要确保这些杂碎的余孽不再对来往的旅人构成威胁，这些绿皮怪物甚至连国王信使和魔头的探子也不放过，兜里肯定有不少钱。

反过来看，也正因为横行霸道的大耳怪，你才能在一处废弃的大耳怪营地里发现罗兰德国王致妻子凯瑟琳的五封信和魔头给一个名叫舒尔曼的无耻叛徒的一封信。一条字正腔圆的伟大预言曾在片头动画告诉你，你的命运与这些信件、以及那个可怕的克里族入侵之夜紧密相连，现在只有你才能拯救整个王国。道阻且长，充满未知，就如前方的迷雾一样扑朔迷离，美不胜收。

美是那样一种东西，白雾在皮甲未能遮挡住的皮肤上经过，贴住了肌肤次第升起的鸡皮疙瘩。让你感到心潮澎湃的，不是身上目前最棒的金甲利刃，不是指尖涌动的初级魔法能量，而是被雾气掩藏起来的无限可能——总有一天，你们会勇闯构思奇巧的烈火爵士大厅、牛头人盘踞的柯里格斯城堡、埋伏重重的羊鸣神庙，你们会以飞行奇术漫步云端、召唤流星火雨和群星飞落洗劫大地，你们会身兼黑暗魔法宗师和光明魔法宗师，你们会回到老是嘟囔着“铁公鸡”的大叔的武器店，眼都不眨地买下老板所有的陈列好货。

你知道，这是冒险的欲望在小腹深处升起，暖暖燃烧。在桌上游戏的跑团时代，你不畏繁复地检定，以叹为观止的想象力凭空撑起一篇篇英雄传记。在像素贫瘠的元祖时代，你对每一段文字描述都句斟字酌，那些粗糙的面孔、简陋的景致都在你脑海中变得栩栩如生起来。时代终于行进到图像能大致还原文本的时代，城堡、飞龙、魔法钢镖，简直要呼之欲出！更美妙的是，角色扮演游戏自古以来的高自由度也得以保留下来。

于是，在那些棱角分明的3D大陆里，你走千山、渡万水，收瘴疠、品花草，杀魔怪、捕蛇蝎，采矿石、粹金铁，东方有风尘侠客，西方有护王奇兵。不管什么东西，你们走南闯北的共同记忆，过滤出异常纯净的情感，蚀刻出最深刻的冒险史诗，随年代久远而镀上金边。这是一种前人来者都曾体会过的灼热，只要你对力量与魔法还存有向往，就会义无反顾地再一次踏入浓雾深处。



▲二十年前，你就能在恩洛斯大陆做你从未做过的事情，例如飞上铁拳城堡的顶端，看着浓雾散开，朝阳升起，直到夕阳下山，斗转星移。

No.5 霜

白霜纪元——《巫师》系列

你的至亲在冰霜之中穿行。因为意外律，她注定来到你的身边，形成了仿若父女的羁绊，你笨拙地养护她，严苛地磨炼她，但你替她选择的终身职业反而让她离凶险更近。辛特拉亡国久矣，这块兵家必争之地再次被战争的阴影所笼罩，身为王国的最后血脉，她是北方诸国与帝国的争夺焦点。天球交会临近，紊乱的传送门中泄出白霜的寒意，身为劳拉多伦的纯净后裔，她也是两派精灵与监护者们的争夺焦点。当这个天性热爱自由的女孩向白霜的源头勇敢迈进时，你，古板的猎魔人大师，竟然还在让其拯救世界和否决这种牺牲的选项间犹疑二十分钟？

总有一种熵增※的形式，让一个混乱的世界最终寂灭，白霜就是在宇宙中漫游的行刑者。没有人明白这是种严酷的自然现象，还是某种不可言说的可怕意志，或许是像班·阿德的狄莫克里特所说，不过是一种有异常特性的无限小粒子，会像海绵吸水一样吸收温暖。但可以确定的一点是，只要这种粒子风暴出现在星系之中，它呼啸肆虐过的星球很快就会变成毫无生机的冰块。精灵天文学家很早就观察到，白霜能够穿过传送门，一步步毁灭门后的那个世界，更麻烦的是，白霜总是尾随着精灵的足迹，不管他们仓皇地穿越到哪个世界，都会如影随形，使得这种冷气流通过宇宙的千疮百孔像瘟疫一样四处感染，起初三伏天也能结霜的场面，只是为狂猎大军增加出场特效，事实上，白霜终将扩散，毁天灭地只是时间问题。

有一派学家持有“天气决定论”的历史观，认为极寒天气带来的生存压力导致了蛮族入侵，邪恶丛生。伊丝琳就曾预言白霜与白光的时代即将来临，世界会在蔑视与疯狂中终结——她的预言总是很准——由此衍生了史凯利杰传说中的狼之暴风雪，在这冰霜纪元里，妖灵与恶魔将搭乘由死人指甲做成的长船，出现在天际线上，英雄汉姆多尔会挺身而出，踏上彩虹桥，与舍生忘死的史凯利杰勇士们加入最后一战。

问题在于，在这决定是黎明到来还是永夜将至的时刻，如果眼前没有强壮的汉姆多尔，而只是一个任性的小姑娘呢？尤其是这个被你当做亲闺女，从小就护在身后，并且三番五次地满世界苦寻，又屡屡帮她化险为夷的姑娘。在这决定世界命运的关头，能放下“听大人的话”的念头，让她做出自由的选择吗？

阿瓦拉克曾说过：“长者之血的能力与拥有者的情绪状态有关。”他诱导希里要随心所欲，目的在于利用，这左右了她的选择。你让希里不要轻举妄动，目的在于保护，这限制了她的能力。只有自由，绝对的自由，没有他人强加的意志，才能使其发挥足以逆转自然规律的能量。在另一个位面，有个处境相同的家长，选择替闺女放弃了救世的机会，并且将其蒙在鼓里，面对姑娘的质疑，他看着她的眼睛立下了虚假的誓言。而现在站在你面前的，白狼，是一个能够顶天立地的救世主，别想把她还当成丫头来唬弄了。

白霜遮天蔽日，你还会将湖面的倒影当作夜空的繁星吗？

※注释：物理学上，熵增的过程是一个自发的由有序向无序发展的过程。 热力学意义上，熵增加是系统的总能量不变，但其中可用部分减少。统计学定义中，熵衡量系统的无序性。而熵越高的系统就越难精确描述其微观状态。



▲很多时候，没有愉快的选择，只不过其中之一比余下的略少一些悲哀罢了。

No.4 夏

南方之夏——《权力的游戏 Telltale故事》

你在渊凯的夏日中穿行。不仅是渊凯，整个维斯特洛大陆都沐浴在长夏的安详之中，已有十年之久。日头旺盛，气候湿润，作物在充沛的日照中连年丰收，盛夏的甜美水果在市集上随处可见。不要在意头顶的红色彗星，不要听信什么“凛冬将至”的危言耸听，拜托，这不过是一句不清不楚的天气预报，不过是那些大人物们最爱挂在嘴边的流行语。狭海那头的战事纷扰，现在只是打打闹闹，在家乡的夏天，佣兵的雇主也没那么好找，而且你才不会想回到那个不允许自由恋爱的冰窖去吧。

即使你的家族箴言是“凛冬傲立”，但是看在渊凯还是骄阳当空的份儿上，稍微松弛一下吧。为什么不学学劳勃国王的及时行乐呢?趁夏天还没有结束，你真该多到南方市镇转转，满地繁花，每个人都丰衣足食，市集里的食物多到快装不下，水果甜熟到会在你口中爆开，夏季的葡萄酒不但可口，而且便宜得不像话，光是闻闻市场里的酒味就会喝醉。

这可不是逃避冬天，换句话说，世界该乱来的还是会乱来，和季节又有什么关系呢？临冬城的奶妈吓唬孩子说，出生在夏季的人哪里懂得真正的冬日恐惧，积雪百尺，长夜漫漫，白鬼穿梭林间，好像那些守夜人是吃干饭似的。那些出生在冬季的人又哪里知道夏天麻烦也多着呢？在夏天，艾林家族从月门堡躲回鹰巢城，对外面的世界不闻不问，任蛮子们在明月山脉为非作歹。天杀的海怪，总是在夏天驾着长船离开龙石岛，沿海展开劫掠，烧杀抢夺，掳掠女人，越凶残的铁民越会被看作是无畏和勇敢，在冬天他们才会老实得多。长夏会带来干旱，鬼夏会带来酷热，困苦不堪的农民们会暗地里戳国王和首相的脊梁骨，旱情还会逼得许多人沦为盗匪，一些心怀鬼胎的领主也在夏天开始琢磨叛乱和谋反。所以说，你去关心迟迟未到的冬天，不如在夏天喝得醉醺醺，吃得肥嘟嘟，顺便与失落军团的那些骗子找找乐子。听说弥林的女王还需要平叛的人手，你早就对这些高高在上的伟主没什么好感了。

古老的大地风雨飘摇，哭泣的北境危在旦夕，你选择远离权力的游戏，但很多时候，利刃还是会把你割伤。留在夏天吧，留在渊凯，继续收拾和女王作对的废物吧，森林家族的次子，在北方等待你的只有死亡，几率高达50%。



▲最该敬的是可爱的夏天，只有在明媚火热的夏天，二位还能保留一点点喜感。

No.3 风

花舞之风——《花》

你在风中穿行。你看不见风，但风在你身下显露出痕迹，沿着延绵的丘陵，风拂动着这片无垠的草原，你寻觅着隐匿其中的花骨朵。寻到了，风载着你，向这支孤零零的小花飘去，无比轻柔地一触。在那一刻，不仅这株骨朵立即盛开，周围也突然绽放出许多鲜花来。红为花卉，绿为芳草，红绿二色是天地间最鲜艳的色彩。昂起的花朵洒出更多的花瓣，你不再孤单，新的同伴与你汇成一道随风飞舞的花流，将其他草原也披上绿意、点缀鲜花。不激越，不袭夺，就这么舒缓地，静默地一直乘风而行。

你可以观察每一个化身为花瓣的玩家，当他们也让那些枯萎的地区变得繁花似锦时，他们的脸上充盈着不可思议的安宁与平静。在尼采洞察的人性中，人类渴望获得毁灭的力量，其实也向往生长的力量，这两种欲望此消彼长，游戏就是一种释放的出口。游戏设计者陈星汉发现，针对青少年和年轻男性玩家这些主流受众，太多的游戏是关于力量感（empowerment），这多是由于受到限制激发而来的：年龄的限制、经济的限制、礼俗规则的限制等等。直到这些限制随着成长而逐一消除时，实现了更多的自由让他们不那么对征服兴趣浓厚。人到中年，野心消退，他们需要开辟另外的情感空间，他们希望有一处山水情长、与世无争的居所，开始怀念起未曾蒙垢的纯洁。因为他们在让对手臣服之外，有了另一种情感体验的期待，那就是赠予带来的满足与愉悦，就像撒播生命，让鲜花盛开，唤醒一个死气沉沉的世界，在这个过程中，死的力量是不存在的，也是不需要存在的。更进一步的，他们期望在赠予的同时受赠予人，“在保护别人的同时依赖别人”，归根结底，还是希望与人建立起情感链接。

这种情感链接与具象的情节叙事无关，与具体的语言文字无关，陈星汉想象过这样一幅令人沉醉的画面：“当一个人只是站在桥上，看着山上落下的瀑布，我静静地走向他，什么都不说，而他一直看着瀑布，我决定停下来，也看看那瀑布，思考他为什么在看，这样站在一个人身边，而不是继续向前走。这个场景让我感觉，这一刻我们两个人是心灵相通的。”

在游戏这一新兴媒介形式中，当游戏的实际体验仅仅围绕最本质的情感传递过程，可玩性和娱乐性被搁置其后时，它就升华为一件艺术品，承载着作者抒发的一种深沉意境。就如落花、流水、行云、孤旅，寂静而恒久，从来处来，向去处去，在无尽的循环中，你体味到一种敬畏与未知的感觉，这就是作者传递的禅意。溪花与禅意，相对亦忘言，你能领悟到这种清空安宁的意境，却难以描述，玩家们彼此建立起微妙的情感链接，却不需言语，你们在灵山脚下步履匆匆，在娑婆世界轻舞飞扬，花开花落，风起风停。



▲所谓禅意，并不需要闲坐阁楼，焚香点金，或是倚楼听雨，淡看风尘，只要能在心底种有花一朵，就有了妙明真心。

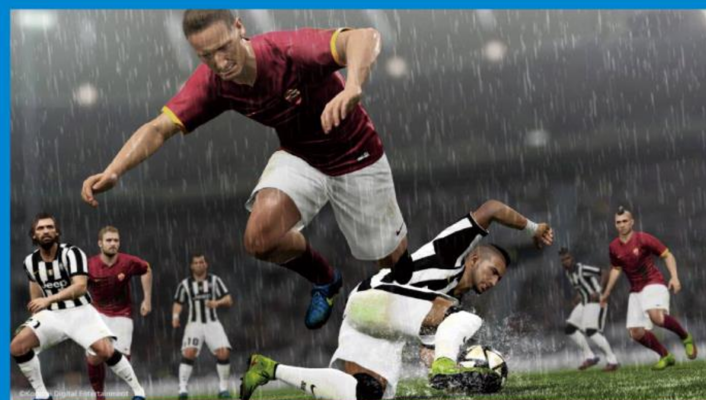
No.2 雨

球场之雨——《实况足球2017》

你在雨幕中穿行。雨完全没有停下来的迹象，它仍在往湿润的球场注水。被铲掉的草皮缺口变成微型洼地，角球杆的旗帜耷拉着头，球面上抹了一层水，弹地球变成地面加速球，守门员都是黄油手。停球不得不慢慢减速，趟球不得不加力踢远，那些脚下活细腻的进攻尖刀，带球变向大打折扣，那些不惧单挑的后防悍将，也不敢贸然出脚。每个人在控球和射门时都变得无能为力，只要急转，就注定会滑倒在地。对抗风阻，对抗湿度，你呼吸急促，体力锐减，心跳比观众席上的欢呼还要震耳欲聋。这种感觉太难受了，大师联赛进行了十四场，雨就足足下了十三场。

雨天踢球除了拍照更帅、截图更帅，再没有其他的享受。如果你放下手柄，亲自参战，你还会得到一系列自我保护的温馨提示：找一副拳击护具，这比护腿板更加实用；发胶要用最硬的那种，雨水会破坏心情更会破坏发型；穿上准备要清洗的球衣，把不心疼的球鞋带上，如果不幸穿的是猎鹰10这样酷炫的柔化小牛皮或袋鼠皮的球鞋，准备一支油性荧光笔，踢完球后你就需要重新绘制一下掉漆部位了；关注脚踝，也要关注场下的女孩，关注给她打伞的人是谁；踢完后要彻底清洗球具，除非你要把浓郁的味道当过人利器……这样，不管发挥如何，你总会得到一张男人味十足的照片。

那技战术方面作何调整呢？远射捡漏、防守反击当然是共识，而至于控球配合的变化，有人说，在雨天动作启动变慢，整体攻防趋缓，触球感觉弱化，技术型控球流更加吃亏，那些粘球的护球帝，还是早早地将球交给长传直塞的大战略。有人说，正好相反，技术型球员基本功扎实，雨战才是对基本功的检验，带好球反能拉开差距，与其一味高来高去，不如以控球和盘带，当好中前场的发动机。似乎都有道理，似乎关键在于你所在的阵容实力如何，对手又是什么水准？



▲雨战的变数太多，问题在于大师联赛中的电脑才真正掌握着这一天气武器，形势不利时它会呼风唤雨，而球员依旧盘带犀利，动作冷静。

其实一切都是变数，雨战能让强队继续碾压，能让弱旅借此均衡，懂得利用雨战者才能打天下。帕勒莫的雨中绝杀为阿根廷赢得南非世界杯的机票，特里在雨中滑倒踢飞点球让切尔西憾失07/08欧冠奖杯，2012年中超联赛18轮，北京国安败于擅长雨战的杭州绿城，2015年澳大利亚亚洲杯预选赛，中国男足划开波浪，战胜客场作战的伊拉克……这一幕幕“伯尔尼奇迹”从来只属于懂得如何在雨中优雅起舞、滴水不漏的玩家，当对手还在抱怨长草、暴雨的非典型性球场环境时，排出9/0/1阵型的《实况足球2017》主场玩家已经以重炮手洞穿了对手的大门

No.1 春

春天——《斗地主》

你在春天里穿行。在令人迷醉的春意中，你一一甩出手上所有的牌，就像完整地使出一套拳法，浑身畅快，更畅快的是，你的对手结结实实地放弃抵抗，照单全收。料敌先机让你以快制慢，招式精妙让你获得了翻倍的巨大收益。你在棋牌里焕发生机，你制造了一个快乐的春天※。

快乐向来难得，一个人的真实情感更是奇货可居。未曾历经沧桑，你已经情绪匮乏，以至于表情僵硬的你在微信聊天时会一反常态的表情连连。与其说表情是一种表达，不如说是一种祈使，意味着“此处应笑一下”，这哪有牌桌上的咋咋呼呼来得直爽痛快。你最不会掩饰的就是气急败坏，你最不应掩饰的就是得胜的快乐，哪怕嘚瑟一下也会得到通融理解。情绪会传染，牌桌成了情绪的最后温床。

棋牌从来不是独立于现实生活存在的，驾驭棋牌就是驾驭生活本身。如果说棋牌和其他游戏有什么不同，那就是棋牌和生活一样，没有现成的脚本，游戏可以读档，棋牌落地生根，人生只有一次，怎么玩全凭心智和魄力，还有一点点运气。我们没有理由去抗拒棋牌，去污名化棋牌，因为偏见在于，那些躲进棋牌不出来的人，本身在现实中也存在心理困扰，这与棋牌无关，就如简·麦戈尼格尔教授的观点，即“我们真正害怕的不是游戏，而是在游戏结束、现实开始迷失了方向”。

武术大同，千拳归一路，棋牌大同，到头来，也是就两个词：抓牌、出牌。那么，当我们不再彷徨，不再慌张地去“乱抓人来填补寂寞”，当我们清晰地明白，棋牌就是一剂不可多得的精神恢复良药，那么朋友，再来一局吧，让我们用棋牌发出春天的宣言。

※注释：春天就是地主一把牌一次性出完，其他玩家一手牌都没有出。而相反如果地主只出过第一手牌，而农民获胜则叫做反春。



■虚无不是世界的本质，但每个人都在寻找抵御虚无的办法，无论是玩牌、恋爱、健身、烹饪，还是阅读、著作、发明、革命，都是为了训练自己“长时间将心念集中于一个点上”，而不至于“神思外驰，心念如瀑”，而每种不会伤人伤己的爱好，不分宏伟还是卑微，对爱好者而言，这就是一项专注力的训练。

文 八重樱 美编 蚊子



真推理VS伪科学
——“《极限脱出》系列”介绍

前言 “密室脱出”这一游戏类型自从有互联网出现以来就一直是玩家们的挚爱。从最早的各种 FLASH 小游戏，再到掌机平台上的下载游戏和实体碟游戏，进而发展到现在红遍大江南北的真实版“密室脱出”，玩家们一直都对这种“检测智商”的娱乐乐此不彼。

“《极限脱出》系列”就是“密室脱出”游戏中的代表之作。它将动作解谜与悬疑推理融合到一起，玩家在游戏过程中神经会一直绷得紧紧的，很是紧张刺激。而由著名游戏剧本家打越钢太郎执笔的故事更是本系列的最大亮点，玩家需要多次打通游戏才会对剧情有透彻的了解，而各条支线分别串联起不同的密室，也变相延长了游戏的时间。

但可惜的是，尽管拥有不错的剧本和颇为烧脑的解谜设计，“《极限脱出》系列”仍只得到了很少的一部分死忠玩家支持，销量可谓惨淡。打越钢太郎原本为本系列构建了一个颇为恢弘庞大穿越时空的背景设定，最终也只能在第三部《极限脱出 刻之困境》推出后就草草收场，令人不禁唏嘘不已。

当然，尽管收尾显得有些仓促，但总的来说“《极限脱出》系列”仍是一个完整的值得深究的科幻故事，喜欢“密室脱出”这种游戏类型的玩家们大可放心大胆地玩一玩，不会让各位失望的。

打越钢太郎：笔名槻潮钢，日本著名游戏剧本家。凭借着《秋之回忆》出道后，一直在为游戏公司KID进行剧本创作，直至KID倒闭。其代表作品有《秋之回忆》、《秋之回忆2》、“《Ever17》系列”等。他笔下的故事总是有着超乎想象的惊人展开，因此也吸引了一大批忠诚的拥护者。

极限脱出 9小时9人9扇门

■平台：任天堂 DS/iOS
■发售日：DS 版 2009 年 12 月 10 日、iOS 版 2013 年 5 月 29 日
■售价：DS 版 4800 日元、iOS 版 840 日元



淳平是个过着平凡生活的大学生。某一天醒来后，发现自己被关在毫无印象的轮船客房之中。淳平好不容易解开谜题从房间逃出来后，遇见了 8 名和自己一样被关在这里的男女。其中，还有他的青梅竹马仓式茜。就在此时，天花板上的扩音器中一位自称【ZERO】的人开始讲话。“将诸位招待来的人正是我。我想让诸位进行一场生死搏斗的【九进制死亡游戏】”。

九进制死亡游戏是指打开轮船上设置的几扇“数字涂装门”，最后打开数字“9”的门从轮船上逃脱的游戏。打开数字涂装门需要各自手上分配的“手环数字”进行验证，其数字根（将数字全部加起来，如果得到 2 位数结果就把每位数的数字再相加，最终得出 1 位数的结果）需要得出和门上一样的数字。只不过，打开门的人数一定要在 3 到 5 人内，只有打开门的人可以通过那扇门。限制时间是轮船沉没为止的 9 小时内……

听完 ZERO 的说明后，有人用强硬手段开门，

结果在门内爆炸而亡。其他人看到这一幕后，不得不听从九进制死亡游戏的规则开始船内的探索。

一边搜索每个房间一边和同伴们交流之中，淳平得知9年前在同样的地方也进行了九进制死亡游戏。这是某个制药公司为了进行【形态形成场假说】(所有的生物拥有共通的意识——也就是形态形成场，有人将最先知道的事情记录在形态形成场上，其他的生物也能够获知信息的假说)的实验而举行的游戏。实验目的本来是给予被实验者们“危机和灵光一闪”，让其与形态形成场的链接能力得到飞跃提高。然而最终导致了1人死亡……

一路上同伴的失踪以及发现新的尸体，大家开始虽然互相猜疑，但也靠着淳平的鼓励总算到达了两扇9号门的房间。然而这时，突然一名同伴SANTA把茜劫持作为人质威胁大家，最终包含茜在内4人一起通过了9号门。被丢下的淳平3人，从电子锁的棺材里感觉到了人的气息。这时淳平的脑中突然浮现出迷之文章。明明没有看过听过的文章，淳平却能理解这是暗号。他将暗号的答案输入后成功解开了电子锁，里面被关着的是失踪的同伴。

碰头的4人通过另一扇9号门前进，开始探索新的房间。

调查之中，淳平得知到9年前的九进制死亡游戏的死者就是茜，茜在焚烧炉中死去，SANTA是茜的哥哥，这一切的真相都让他十分动摇。

解开房间的谜底前进后，见到了SANTA等人。SANTA自称是ZERO的参谋，他说这次的九进制死亡游戏目的是“拯救茜”。回过神，本应该在房间里的茜已经不见了。

SANTA将淳平等人关在那个房间——焚烧炉里，走了出去。这是淳平听见了9年前的茜的声音。原来至今为止都是9年前的茜通过形态形成场将暗号等各种信息传达给了淳平。9年前的茜和自己一样被关在焚烧炉中，现在淳平和她进行同步挑战眼前的谜题。为了制造出这种状况，拯救9年前的茜，ZERO——也就是9年后的茜企划了这次九进制死亡游戏。

解开谜题的淳平确认9年前的茜安全后，一群人也逃了出去。展现在眼前的并不是沉船而是内华达沙漠。为了追赶消失不见的SANTA以及9年后的茜，淳平等人乘车开启了旅程……



淳平

全名叫做天明寺淳平，在《极限脱出999》中只是个普通平凡的大学生。和仓式茜是青梅竹马，但两人因转学而分开后，直到“九进制死亡游戏”才再度相遇。所以淳平并不知道茜曾在9年前就参加过“九进制死亡游戏”这件事。



仓式茜

性格有些天然的女大学生，和淳平是青梅竹马，一直喜欢着对方，但却没有机会表白。年少时与淳平分别之后，仓式茜就和哥哥一起被强行送进了“九进制死亡游戏”。命悬一线之际，仓式茜将自己的精神与9年之后的淳平相连接，策划了2027年的“九进制死亡游戏”，从而实现自救。



SANTA

仓式茜的哥哥，本名仓式葵，代号SANTA来源于圣诞老人。性格有些孤僻桀骜，只有在谈到他的妹妹时才会显露出片刻的温柔。为了拯救9年前被囚于焚化炉中的妹妹茜，同时向一切悲剧的始作俑者报仇，2027年的葵和零(也就是与茜精神相连的淳平)共同谋划了“九进制死亡游戏”。



四叶

拥有桃红色头发的少女，刚刚从高中毕业，和尼尔斯是亲兄妹。共同参加过2018年的“九进制死亡游戏”，但她并没有和茜、SANTA分在同一个组中，所以没能认出二人。



尼尔斯

四叶的哥哥，拥有王子一般气质的盲眼美青年。虽然眼睛看不见但是听力非常好，也有着常人难以匹敌的直觉和敏锐的思考能力。另外他的左手是义肢，所以戴在他手腕上的手环其实是不会对他生命构成任何威胁的。



赛文

身穿工作服的壮汉，游戏一开始时 处于失忆状态，后来才慢慢回想起自己的身分是一名警察，而且曾经参与解救过9年前“九进制死亡游戏”中被困的少年少女们。根据官方的设定，他其实也是零的同谋之一。



一宫

体格健壮的中年大叔。在“九进制死亡游戏”中曾经为了能让其余人通过门而一度“牺牲”自己，但其实他的真实身分是克雷多尔制药CEO本乡源太郎，也就是9年前“九进制死亡游戏”的元凶之一。在这次的游戏中，他为了隐瞒真相也屡次痛下杀手。之所以当年要谋划“九进制死亡游戏”，是因为他想通过这个实验寻找到医治面孔失认症的方法。



鸟巢男

本名洼田辉昭，雷克多尔研究开发部部长，9年前策划“九进制死亡游戏”的元凶之一。在这次游戏开始后不久，他就被一宫欺骗独自进入5号门，随后被体内炸弹炸死。



八代

年近40岁却穿着异常性感服饰的女子，曾经是一名IT工作者，现已离职在家。育有一对双胞胎女儿，其中一位女儿名叫“诺娜”。八代的女儿们也被强迫参加了9年前的“九进制死亡游戏”，尽管最后成功获救，但身为母亲的八代一直对女儿们的遭遇耿耿于怀，多年来一直在暗中调查真相。

极限脱出ADV 善人死亡

■平台：PSV/任天堂3DS
■发售日：2012年2月16日
■售价：各5800日元，PSV DL版5480日元



2028年12月25日，一名平凡大学生西格玛在回家路上，被带着防毒面具的人绑架。

醒来后发现自己在电梯中，西格玛与不知为何知道自己名字的少女法伊一起逃出电梯后，遇见了和他们一样被绑架来的7位男女。所有人的左手都被戴上了显示数字3的手环。

当9人聚集时，自称AI的兔子吉祥物"ZERO三世"通过屏幕开始说话。"把你们绑架，并制作了我的ZERO本人就在你们9人之中。""想从这里逃出去就要进行'九进制死亡游戏 Ambidex Edition'。"然后ZERO三世开始说明游戏规则。

"九进制死亡游戏 Ambidex Edition"是将手环积分（Bangle Point 简称 BP）从初始的3开始增加到9以上，打开9号门逃脱的游戏。增加BP需要打开彩色门（colored door 简称 CD），寻找进入 Ambidex 房间（简称AB房间）的识别卡。打开CD需要1位SOLO与2位Pair的人一起总共3人。3个人手环显示的颜色所以合成的颜色和CD颜色一样，就能打开那扇CD。另外，同一颜色的人组队时，则会打开该颜色的互补色——相反颜色的CD。此外，手环上显示PAIR的同颜色2人必须一起行动。

讲解了这么多，ZERO三世停止了说明，催促9人向CD里面前进。并且威胁众人不守规则的话，会被注射手环中内置的药剂杀死……于是9人分成3人一队，通过了3个CD……

西格玛等人在CD里面的房间里寻找进入AB房间所需的识别卡。从房间逃离后，他们与通过其他CD的成员汇合了。全员一起回到最开始的房间后，ZERO三世开始继续说明规则。

要将BP提升到9以上，必须在AB房间进行【Ambidex Game（简称AB游戏）】。

AB游戏是将先前通过CD的3人，分成SOLO一人和PAIR两人，分别进行"背叛"或"合作"的投票。双方都选择合作的话，双方都可以获得BP+2，一方选择背叛的话只有背叛的一方BP+3，而选择合作的一方则会BP-2。双方都选择背叛的情况，不会有任何变化。

然后第一场AB游戏开始了。在全员投票完一起宣布游戏结果后，有队伍开始对结果不满进行争执。这时ZERO三世出现，开始进行新的规则说明。

你们需要不断通过CD探索房间，进行AB游戏，直到有人打开9号门为止游戏都不会停止。

9号门虽然只能打开一次，但是只要BP到9以上的话，同时可以多人通过。另外在AB游戏中BP变为0的话就会被注射内置在手环中的毒药致死……最后一点，每一次AB游戏结束后，手环的颜色以及SOLO（1人）和PAIR（2人）的配置会随便变更。说完，ZERO三世的影像消失了。

西格玛为了逃出设施，不停进行房间的探索和AB游戏。在这之中，西格玛多次出现了不可思议的感觉。比如在没有人的电梯里感觉好像有谁的尸体在，或是能够猜出AB游戏时对方会选择哪一边之类的……仿佛就像记住了自己没有选择的另一条历史所发生的事一样。以某件事为契机，西格玛发现法伊也和自己一样拥有相同的记忆，于是两人开始合作面对同伴的危机。

西格玛和法伊利用其他历史的记忆拯救了同伴们的危机。受此影响，同伴们没有陷入互相猜疑变得十分团结。然后两人遇见了知道事件真相的老婆婆——仓式茜。"西格玛、法伊，AB计划的目的是让你们两人的意识回到过去。"

AB计划就是给两人制造各种危机让能力觉醒，再通过不断进行时间穿越，实现可保持记忆状态的时间穿越。其目的是为了让西格玛的意识回到45年前的2029年。没错，西格玛的意识从被绑架时穿越到了2074年。然后西格玛的意识又从2074年穿越到2029年，在茜的协助下花费了45年，亲自准备了AB计划。ZERO三世正是老年的西格玛自己……

茜等人计划的最终目的是让67岁的西格玛意识穿越到2028年12月25日的西格玛身上。同时让法伊的意识也同样穿越到过去，让两人去阻止2028年12月31日在实验设施Dcom中发生的凶恶病毒"Radical-6"泄漏事件。西格玛和法伊最终能够拯救60亿人类吗……

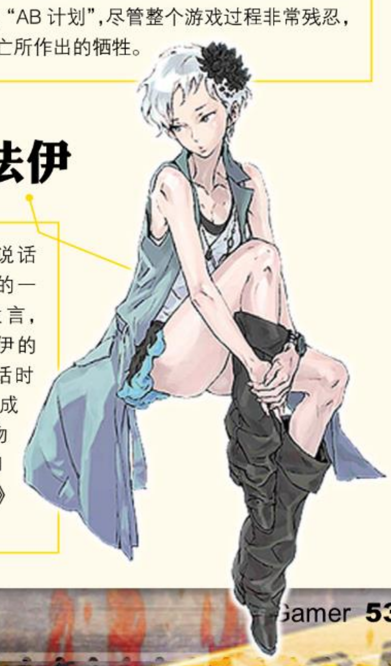


没有天才般的IQ、没有任何超于常人的身体机能，一个普通的大学生。虽然性格开朗是一名热血男儿，但经常说一些惹女生讨厌的话。本作采用了第一人称视角，玩家通过西格玛的双眼去感受整个故事，故而西格玛没有立绘和声优。不过这种设计其实是故意制造了一个"诡计"……

西格玛的能力是可以将自己的意识转移到其他历史中的自己的身体内，但他的能力不够强大，不能维持转移前的记忆，所以需要重复多次来锻炼这项能力，因此他策划了这次"AB计划"，尽管整个游戏过程非常残忍，但这都是为了能够拯救人类免于灭亡所作出的牺牲。

西格玛

法伊



粗鲁并喜欢以特殊方式说话的冷酷少女。时而露出温柔的一面、时而说些十分冷淡的发言，让人无法看出她的真意。法伊的年纪虽然看起来不大，但说话时的口吻却展现出超乎年纪的成熟。她是整个故事的关键人物之一，但关于她的真实身分却要等到《极限脱出 刻之困境》时才被揭晓。



迪奥

着装夸张的男子，经常会引发各种麻烦，简直就是个麻烦制造机。因为经常会发表一些粗鲁神经质的发言，自我为中心的模样让人觉得很厌烦。不过他也曾经做出过在下雨的日子捡到无人认领的小猫这种事……他的真实身分是自由灵魂教派下属执行部队・泥人的成员，原本并非游戏的参与者，但为了参加游戏，杀害了年老的仓式茜并夺取了她的腕表。游戏中的杀人事件和设置炸弹的罪行基本都是他所为。



天明寺

顽固倔强的老头。性格很激烈，对这里的所有人都抱有不信任感。曾被作为实验者目睹过大量杀人行为。真实身分就是天明寺淳平，也就是说本作的故事并不是发生在 2028 年，而是发生在 2074 年。2028 年的最后一天，“Radical-6”泄漏事件导致地球彻底毁灭，人类几乎灭亡。淳平穷尽一生去寻找挚爱仓式茜但却一直无果，最后收到零的邀请参加了本次的 9 人游戏。



夸克

天真调皮的 10 岁少年。称呼天明寺为“爷爷”并十分仰慕他。好奇心旺盛，但却有着不胆小怕事的一面。做事稍微有些鲁莽。



露娜

清秀外表，拥有医生资格的 20 多岁女性。态度温和，是个和平主义者。一旦发生争吵她可能还会流泪。在她的胸前挂着一条象征着“幸福”的青鸟造型的项链。露娜与西格玛和法伊之间有着很深的渊源，但也同样要到《极限脱出 刻之困境》时才被揭晓。（其真实身分是以《刻之困境》中戴安娜为原型设计的机器人）



爱丽丝

她就是在《极限脱出 999》真结局最后一刻现身的那名女子，很多玩家都以为她就是沉睡在棺木中，体内流着“ICE9”的少女，但其实并不是同一个人。她的父亲是美国权威克隆专家，而母亲是埃及人，所以带着埃及血统，本人拥有非常高的数学天赋。爱丽丝的父亲被自由灵魂教派绑架并杀害，为了复仇，爱丽丝接受冷冻休眠只为能参加这次脱出游戏，并揭穿迪奥的真实身分。



K

全身覆盖着金属装甲的神秘男子。姓名年龄一概不明，而且还处于失忆的状态下。真实身分是零（也就是西格玛）的克隆体，从小在月球基地长大，为维持骨骼生长，故而身穿铠甲。因从小就受到了仓式茜的照顾，所以非常敬重茜。



四叶

在前作中就有登场的女孩，本作中小恶魔的气质更加突出。在前作真结局部分，四叶与爱丽丝相遇，并在随后被爱丽丝招入了特务机关，成为了一名特工。



零三世

中华兔子造型的人工智能，负责游戏的监视与运作，任何违反规则的人都会被即可抹杀。台词中有大量吐槽成分。

极限脱出 刻之困境

■平台：PSV/3DS
■发售日：2016 年 6 月 30 日
■售价：5800 日元

《极限脱出 刻之困境》前日谈

前言

由于本作发售仅过去了几个月时间，为了不影响玩家们的游戏体验，在此就不再做剧情介绍了。仅将“前日谈”部分呈献给大家，方便大家更好的理解剧情。

■2028年12月26日：中午过后

“这样下去会导致 60 亿人类的死亡！”

西格玛手里拿着撬棍，站立在医务室中央。脚下散落着一地玻璃瓶碎片，以及压扁的药品柜。聚集起来的一群人倒吸了一口凉气，他们的脚下露出了一个毛茸茸的东西。

“加布……”

西格玛不禁发出声，视线朝向加布头上挂着的圆筒形盒子。

“难不成……！”

话音未落，西格玛就走了过去。看着西格玛朝着加布冲过去，卡尔洛斯立马一把抱住他的侧腹。两人像是纠缠在一起似的在地上滚动，撞上了墙壁晃动了整个房间。

“放开，放开我！说不定就在加布的盒子里！”

“放了什么！究竟放了什么快说！”

“是能导致 60 亿人毁灭的凶恶——！可恶！”

西格玛依旧握着手中的撬棍不放，卡尔洛斯抓着那只手，拼命的按住西格玛。

“喂，别站着发呆！来帮忙！”

卡尔洛斯用尽全力发出声，淳平和艾瑞克才动身起来。虽然三人联合起来压制住了他，但西格玛不停抵抗。胡乱挥动手脚各种挣扎。

“别以为我老了就小看我啊！”





“你哪里老了！我们消防署里都没你这么怪力的家伙！”

四名女性在一旁远远看着几个不停打闹的男人。米拉一阵阴笑，戴安娜一脸慌张的样子，法伊一脸不甘的咬紧牙关，而茜则在……

茜突然蹲下，打开了加布项圈上的盒子。她从里面拿出了什么，递给了戴安娜看。

“戴安娜小姐，我记得你是护士把？你知道这是什么吗？”

戴安娜拿过来观察。

“这是硝酸药物。主要是用于心脏病发作等……”

“心脏病发作？”

法伊眯着眼看着戴安娜。看着点头的戴安娜，米拉接着说道。

“看来加布是条救护犬啊。有人的心脏停止的话，就会马上奔跑过来，把药送过去……

听起来很可靠嘛。”

听到这些话，西格玛终于停止了挣扎。卡尔洛斯趁机拧起西格玛的手取下撬棍丢了出去。艾瑞克将它捡起来，当他握着撬棍准备朝着西格玛头上打下去的时候……

“把他关进监禁房吧！”

淳平站起来说道。

“没错，记得紧急用手册上写着【实验中，参与实验者出现精神异常，对其他实验者有进行危害的情况，可以根据领队的判断将其关进监禁房。】”

“但是，这才第一天啊？我、我们在这个Dcom进行同居生活才几个小时而已，这么快就会变得不正常吗？”

米拉一脸惊讶的说道。

“总之先关进监禁房再说！”

艾瑞克催促着。

“卡尔洛斯，你是领队。你来做决定。”

淳平催促着，卡尔洛斯稍微考虑了一下后站了起来。

“这次的事情就当做没发生过吧，这事如果给工作人员知道了就会停止实验。那样的话对我、对大家而言并不是好事吧？”

“如果停止的话，报酬就会减少吧……”

米拉一边看着手指甲一边说道。卡尔洛斯一言不发的走出了房间。

其他人也跟着走了出去，留在房间里的只有躺在地上的西格玛以及站在旁边的戴安娜。

戴安娜在西格玛旁边蹲下说道。

“没有受伤吧？”

她微笑着伸出了手。

■2028年12月26日：夜晚

实验第一天的夜晚，法伊一脸不服气的造访了西格玛的房间。

茜紧随其后。她深深叹了一口后，随手关上门，打开了摆放在房间角落里的音乐播放器。

房间响起了一阵休闲的乡村歌曲。茜把音量提升到最大，然后说道。

“西格玛，我之前说过吧？未来的事情，对其他人保密比较好……”

“没错，你说过……”

法伊看向面无表情的西格玛。

“你是傻子吗？你以为其他人会相信你吗？就算说真话，也只会引起不必要的误解。就像刚才一样……”

茜接着说。

“要是我们三人被关进监禁房的话，就没有人可以防止病毒泄漏了。”

西格玛十分消沉，重重吐了一口气。

“那么该怎么做才好。我们在这个Dcom里到处都找遍了，然而哪里都没有类似Radical-6的东西……”

狭窄的房间中充满了沉默，不分场合的乡村歌曲正唱着恋爱结束的内容。

“说不定，搞错地方了……”

西格玛突然抬头说道。

“搞错地方了？”

法伊对其质问。

“造成疾病爆发的地点，不是Dcom，而是别的什么地方。”

“怎么可——”

抑制住慌张的茜，西格玛告知。

“你是不会明白的吧。这是当然的，因为你不是明年，2029年以后的仓式茜……也就是说，你还没有体验过人类的结局……”

“但是，西格玛你……”

“没错，我确实看到了。2029年4月13日，全世界的对消灭反应炉爆炸的瞬间……我还知道，成为契机的正是Radical-6的爆发……但是，我没有亲眼看到Dcom是不是病毒泄漏的现场。我所知道的情报只是据说‘成为疾病爆发源的地方好像是这个Dcom’而已。而且将这件事告诉我的人，不是别人——正是仓式茜，未来的你。”

茜一脸困惑的看着西格玛，看上去好像眼睛有点湿润。

“西格玛，你究竟想说什么？”

法伊抱着手寻问，西格玛回答。

“我想说的是，如果未来的茜对我说谎的话……”

“等等，请等等！”

茜想要平息事态挥着手说。

“假如真的如此，那对现在的我进行逼问也是没用的吧。因为正如西格玛所说，现在的我不是未来的我……”

“那么你为什么会知道Radical-6……”

“那是因为……我看到了影像。”

“影像？”

“通过形态生成场，从未来的我那里送来的。但是全是些片段的影像，详细的事情什么都……”

卡尔洛斯



身强体健的消防员，遇事时沉着冷静、机智果敢，游戏中很多谜题都是由他解开的。有一个重病的妹妹叫做爱丽丝。他与之前两作没有太大联系，可挖掘的信息也比较少。

仓式茜



宛如大和抚子一般的女性，但内在却是善于权谋之人。是一个秘密社团的领导者，该社团的运营目的就是避免地球走向毁灭的结局。为了能激发卡尔洛斯发动时空意识跳转的潜能，仓式茜时不时会做出一些黑化的举动。

淳平



仓式茜的青梅竹马，在《极限脱出999》之后茜就神秘失踪了。为了追寻茜的下落，淳平加入了地下侦探社，但内心却也在这一年间变得颓废消沉下来。如果说《极限脱出999》中的淳平更像是个领导者的话，那么本作中的淳平就是智商与情商双向下线了。惟一没有改变的，只有他对仓式茜的那份执着的爱吧。



Q

丧失记忆的少年，头戴一个类似于潜水头盔一样的东西，没有密码就无法取下来。其真实身分就是个机器人，头盔下没有所谓的人脸，但他却拥有了自己的情感。



艾瑞克

冰淇淋店的店员，因为灰暗童年的影响导致其性格懦弱中透着一丝扭曲，绝大多数情况下都表现得偏执且自私，让玩家很想往他的脸上狠狠揍上一拳。艾瑞克执着地将米拉视为生命中的天使，可是对于米拉而言却并非持有同样的感情。



戴安娜

温柔善良的护士，和平主义者，不喜欢与他人发生争执。任何时候嘴边都挂着柔和的笑意，在上司的劝说下前来参加实验，不想却被卷入了事件之中。在某条路线中，只剩下戴安娜与西格玛二人被困于基地中，两人相恋并产下了一对双胞胎，女儿名叫“法伊”，儿子名叫“迪尔达”。由于基地内的存粮被消耗殆尽，戴安娜和西格玛决定使用时空机将双子送往其他时间线。然而双子前往的时间却并不相同，由此也导致二人走上了截然不同的命运。

“如果是这样，你根本不可能断定“病毒泄漏的地点是这个 Dcom”，没错吧？”

“确实是这样……”

茜低下了视线。

这一带又陷入了沉默。元气的乡村歌曲也不知不觉转变成了情歌。

“茜，你看着我。”

西格玛把手搭在茜的肩膀。

“现在的情况，未来的你怎样都无所谓。是现在，请让我相信现在的你。你能发誓你真的没有说谎吗？”

茜抬起头，正直的看着西格玛说道。

“是，我发誓。”

西格玛脸上露出微笑，茜也跟着笑了起来。而法伊只是静静看着他们两人。

■2028年12月27日

Dcom 是独立的多个单位结合所建造的地方。其中一个地方，是给参与实验者们聚集在一起娱乐用的客厅般的空间。他们将这里称之为“家庭单位”。

至今也有人聚集在此打发无聊的时间。

这里现在聚集了卡尔洛斯、米拉、艾瑞克、以及戴安娜。其他人不是在自己房间，就是在健身房锻炼或者在农场单位给土地浇水吧。

四个人的手上好像握着什么机械部件一样的东西，看起来是在组装什么东西。

桌子上摊开着设计图一样的东西，旁边的箱子还堆满了其他的部件。

“这个完成的话，会做出什么东西？”

戴安娜询问。

“谁知道呢。洗衣机、战斗机、又或是女仆机器人之类的……”

艾瑞克无聊的回答她。

“一定没有什么意义。”

米拉接着说。

“这里是 Dcom——为了在火星上进行同居生活而建造的居住设施。其实验目的，主要是进行心理学方面的信息收集。我们的所需要做的，也就是早中晚进行三次抽血，其他什么都不用做……也就是说——”

“为了消磨时间而在干这些？”

戴安娜卡着着手上的部件如此说道。

“我们需要点目标才行啊。不然的话，脑子都会坏掉。就像昨天的他一样……”

米拉拿着螺丝刀的前端，不停搅动着太阳穴。

“我说，卡尔洛斯。真的这样下去好吗？”

艾瑞克停下手询问。

“西格玛那家伙，果然还是关进监禁房比较好……”

卡尔洛斯一边继续作业一边回答。

“我的想法不会变，不能让实验停止。”

艾瑞克无奈的摇摇头。

■2028年12月28日

农场单位的喷水装置正喷洒着细细水花。

闪闪发光的水雾对面出现了小小的彩虹。越过那道彩虹，出现在眼前的是一位男人的身姿。

那正是淳平。

站立不动的淳平脚边可以看到茜的背影。

茜坐在单位的中央，沐浴着喷水装置的水雾。

“有什么想问的吗？”

茜背对着询问道。

淳平握紧拳头大声说：“当然有啊！有太多想问的，全都憋在喉咙里，至今都没有说出来！”

喷水装置的翅膀切开水花。断断续续的水花声有规律般周期性的发出响声。

“茜，我一直都在等你主动告诉我……但是，都过了两天了，你什么都没有对我说。就好像去年的事情没发生过一样，你一直装作什么都不知道……”

“我只是不想，轻视重要的事情而已。”

“你这次又在打什么主意？”

“我没有打任何主意。”

“别装了。我可是知道的，你有时候在和法伊以及西格玛在密谈的事情……”

茜说不出话。

“和第一天西格玛那件事有什么关联吗？”

喷水装置停止运作，周围变得一片寂静。

“等时候到了，我会全部告诉你的。”

“果然啊，接下来你又要做什么？”

茜一言不发站了起来。转过身，从淳平的旁边走了过去。

走过去的瞬间，淳平看到了她脸上落下的泪水。

淳平轻轻倒吸了口气，目送渐渐远去的茜。

这个场面，被躲在道路隐蔽处的几人偷偷看到了。

他们是西格玛和法伊。两人一边看着淳平，一边悄悄的讨论。

“那就是年轻时的天明寺吗……”

“看你这口气，好像第一次认识似的。”

“当然是两天前就认识了。不过怎么说呢，这么重新审视一遍，有种令人感慨的心情。”

“确实有点相似的地方”

“内心也是。扭曲的性格和那老爷子一样。”

“正所谓江山易改，本性难移吗。”

两人并不了解淳平直到去年为止的一切。

■2028年12月29日

西格玛一个人在跑步机上跑动。

“真有精神啊。”

戴安娜突然出现在健身房里，她微笑着把手里的饮料递给西格玛。





“抱歉，不用了。”

西格玛冷淡的回答。戴安娜露出一副稍稍寂寞的表情，把饮料的吸管放进了口中。

“该不会，我被讨厌了？”

西格玛不予理会，一直朝前跑动。

“从见面开始，你就没有正面看过我……”

这句话说的并不正确。实验第一天，西格玛和戴安娜初次见面。

然后大概5秒，不、10秒左右，他都目不转睛的看着她。即使戴安娜害羞的回避视线，西格玛也依旧看着她。就好像脊髓的中心被长枪给贯通了一样……

不过之后的事情正如戴安娜所说。这三天以来，西格玛完全不看戴安娜一眼。除了最低限度的交流外，就连对话都没有过。

“我感觉好像在哪里见过西格玛……”

戴安娜突然这么说道。

“不可能，你可——”

戴安娜一脸不解。西格玛打住了想要说出口的话，擦了擦汗。

戴安娜露出一副恶作剧般的笑容，突然按下了跑步机的操作按钮。

发动机发出了更强劲的声音，西格玛也提升了奔跑的速度。

“到你正视我为止，我是不会放弃的。”

“建议你不要靠近我比较好。反正大家都认为我是个怪人吧？”

戴安娜没有回答，而是进一步提升了装置的速度。

戴安娜静静盯着西格玛，西格玛忙的两腿不可开交，不停奔跑。气喘吁吁的说：“拜托，别再折磨我了。我的胸口很痛，痛得好像要裂开一样。这样下去的话我会……”

西格玛终于坚持不住，从跑步机上跳了下来。一脸呼吸困难的样子走向了淋浴室。

一声沉重的关门后，紧接着听见了淋浴的水声。

戴安娜一脸不解的样子，安静的离开了健身房。

没有任何人的房内……像是穿透淋浴声一般，响彻着轻微的呜咽声。

■2028年12月30日

这几天，西格玛违背茜和法伊的指示，不断发出警告。

简直烦死人一般不停的说“这样下去会导致60亿人类的死亡！”。

某次中了艾瑞克的挑衅，不小心把茜和法伊是同伴的事情给说漏嘴了。

不过不幸中的万幸，没人相信他所说的话。每当他开始说一些疯话时，一群人只是露出一副痛苦不堪的表情而已。

然后12月30日——在命运之日前一天的这一天，大家都一如往常的生活着。

有人在家庭单位组装部件，也有人在自己房间和加布玩耍，还有人为了忘记一切在健身房留着汗水。

不，只有一件事发生了改变。农场单位的土壤里，种下的作物终于发芽了。

夜晚，大家一起聚集在家庭单位庆祝。唯有西格玛、茜和法伊的表情显得阴暗。

像是被暗淡的心情附身一般，他们的脸上显露着沉重。

就这样，12月30日的夜晚一转眼到了深夜。他们不知明天将会发生何事，

各自在房间中深深入睡了。



米拉

妖艳的女子，不太擅长表达情感，她自己也说在这方面比较迟钝。真实身分是个连续杀人狂，并且是杀害艾瑞克母亲的真凶。她之所以会被邀请进游戏当中来，是因为根据某些理论，在密闭环境下引入危险机制反而更有益于个体存活。简单来说就是，在9人中混入一个杀人魔的话，其他人的生存率也会随之提升。米拉对于艾瑞克的情感是相当矛盾的，一方面因为她身患情感缺失的疾病使得她无法感知到旁人的感情，就算是艾瑞克那种狂热的爱恋在她看来也只是一种麻烦，但另一方面，米拉的心中又对“爱”有着强烈的渴望，艾瑞克对她而言反倒是一个救赎一般的存在。



西格玛

虽然肉体只有22岁，但内在却是67岁的老人，性格顽固不化。只有法伊和仓式茜知道他的真实身分。他的意识从遥远的未来传阅回到2028年，只为了能拯救全人类。



法伊

性格冷漠果断的少女，有时会让人觉得她过分冷静残酷，但有时又会流露出与其年纪相配的无助与软弱。非常信任西格玛，但却总在吐对方的槽。



零

将9人囚禁起来进行游戏的幕后黑手，身穿中世纪医生的服装，声音也经过加工，通过录像带的形式与其他人交流。真实身分是戴安娜和西格玛所生的双胞胎之一迪尔达。当戴安娜和西格玛使用传送装置将双胞胎送往其他时间线时，迪尔达不幸地被送到了遥远的过去。因此当他策划整场游戏并与父母想见时，已经是老态龙钟的状态了。迪尔达是自由灵魂教派的创建者，他创立自由灵魂并且谋划整个游戏的目的同样是为了拯救地球，只不过手段极端了一些。要透彻了解零的所作所为，需要玩家将三部游戏串并起来理解才可以。



文 十大恶劣天气 编 纱迦 美编 咕噜

渐行渐远的“第一人称秀”
——追忆大片型FPS的黄金年代

2016年末FPS市场的热点，属于已经全面开战的《BF1》和蓄势待发的《泰坦天降2》。利用年货爆发期“大搞事”的EA，终于实现了主视角射击领域的制霸之梦——至少在“购买一部好玩的打枪游戏”这个命题面前，已经有相当一部分的玩家只是把同期推出的《COD》最新续作当作了一个候选。

即便是将“FPS”这种游戏类型前面，加上一个“单人体验”这样的定语，跟随普莱斯队长（Captain Price）从二战杀到现代战场的老司机们，恐怕也不会考虑到冲上太空的《无尽战争》，我们惟一感兴趣的，是其中附送的《COD4 现代战争》（以下简称MW）复刻版——它的确承载了我们太多的记忆。

对于动视的这次复刻，玩家们的反响其实也是褒贬不一的。有人认为这是一种自信心不足的体现，从地面胡搞到大气层以外，动视自己也觉得心虚，只能靠吃老本来给自己壮胆；有人认为动视就和某婊一样无耻，还有人抱怨“干嘛不直接复刻《MW2》啊”？的确，《MW》的诞生本来就是一个“意外”（相关内幕大家都很清楚，不再赘述），作为一部实验性的作品，它更多是IW组对于大片式FPS制作的一次技术积累，而到了两年后的《MW2》中，他们的大片秀才真正达到了已臻化境的层次。

虽然自从2015小组——也就是Infinity Ward前身时期的《荣誉勋章 联合突袭》开始，FPS的战役设计就已经走上了“影视化”这一条人民大众喜闻乐见的康庄大道，但真正让FPS三个缩写字母的定义从“First Person Shooter”升华为“First Person Show”的起点，恰恰在于《MW》这部里程碑式的作品，这就是它的意义。

我们将在接下来的文章中，带您回忆IW组的FPS制作思路（或者说套路）形成，MW是如何迅速改变FPS玩家的审美标准，以及对以EA为代表的FPS厂商在相关设计上的影响。





■《MW》重制版不仅仅是简单的高清化，而且是一次彻底的重制，甚至就连初代开头货轮关上的莫名其妙的中文，在修正之后也用上了“凯申物流”这个梗……

用“摩登”换“二战”的皮？别做梦啦！

虽然IW组在二战时代积累了大量的关于FPS影视化的经验，但这些成熟的套路在进入现代战场之后，未必能够继续沿用。一部现代题材的《COD》，也绝不是把战士手中的STG44换成M1A1，将天上飞的卡特琳娜水上飞机换成AC130这么简单。

二战时代的《COD》，更讲究气势。敌我双方大量士兵同屏出现，激烈交火，配合激昂的配乐，再加上少量精心射击的脚本，就已经达到了及格线。所以我们看到《COD》前三作的制作水准一直都稳定发挥。每作虽然均有亮点，但很难一眼就看出谁高谁低。

从剧本来看，尽管《MW》时代之后作品的剧情同样取材自现实（如反恐战争），但在欧美左派书写的政治正确大旗之下，已经没有，也不可能有史实作为依据。二战时代的《COD》玩家，对剧情的要求仅限于体验历史中的瞬间，奥马哈海滩的残酷抢滩，佩里硫丛林中的暗夜搏杀，柏林下水道中的困兽犹斗，突出部战役中的孤立无援……在大量影视作品的先入为主之下，玩家很容易在“一比一复刻”的数字化场景中实现代入。而在几乎没有任何背景知识和影视片段作为支撑的现代战场，设计师已经无法靠现成的素材去再现，他们完全是在一张白纸上实现再造。

过去的《COD》，造势的法宝就是“堆人”。人多场面大导致的结果就是，在你的视野中经常会目睹队友被击杀的场景，而且走几步就能看见队友的尸体……我们在潜移默化中认识到自己很渺小——你只是战场中的普通一员，除了普莱斯这样的超级VIP，身边的每一个队友在枪林弹雨中随时都有倒下的可能。

正是因为二战时代《COD》的玩法就是跟着人群的流动方向冲，到达一个个用于推进战线的“路点”，所以它只有临场感，但身为战场一员的我们，却没有什么存在感可言。简单地讲，存在感就是玩家是否感觉屏幕中的主角就是自己，或者说，游戏是否让自己有一种贯穿整个战争的感觉。临场感仅仅是一时的感官刺激，而存在感才是真正能打动玩家，在退出游戏后所久久回味的东西。二者的区别在于，临场感是感官的投入，而存在感则是情绪的融入。

我们可以拿出BNEI的“《皇牌空战》系列”作为对比，其中大多数任务都是简单的对地或者对空攻击（尤其以4和0最为突出），世界观和武器的真实度更是与“真实”二字风马牛不相及。它巧妙的地方，就在于让玩家在每完成一个任务后，产生“剧情由我推动”，甚至是“战争、历史由我推动”的错觉。回到已经有强弩之末之感的《COD2》中，该作任务设置的连贯性比较前作而言有了一定的提高，比较突出的是英军战役，战役主要围绕简陶镇展开，我们看到了从偷袭——外围清除——总攻——防御作战——相持——胜利的完整过程，每个任务之间又注重用士兵的日记来连接，不会像《COD》那样出现跳跃式的任务安排，让玩家在结束一个战役后产生“白玩了”的失落感。当然，仅仅做到这点，对于存在感的营造是绝对不够的。与临场感的感官刺激不同，存在感是玩家和游戏之间的情绪互动，其法宝手段就是“煽情”。

存在感必须以玩家与游戏场景的情感交流为基础，而玩家在FPS中要做的就是“杀人放火”，不可能无缘无故地哭起鼻子来，这就为“煽情”的运用提供了理由。游戏和电影一样，也可以作为一种情感媒介去指向情绪的保存、宣泄、沟通和传递。自从《COD2》开始，IW组开始意识到了煽情的必要性。尤其是音乐。在大战来临前战场片刻的死寂中所渲染出的那种山雨欲来风满楼，然而，利用配乐来煽情在《COD2》中有过滥的嫌疑，基本上都是每个任务结束都来上一段。《COD》初代中仅有的两处配乐，一处是英军战役中单人操作反坦克炮坚守到友军出现的那一刻，温暖而舒缓的铜管乐响起，让人在血肉与钢铁的搏杀中感受到了片刻的安宁。苏军关卡冲锋前响起的悲壮而不失大气的旋律更是与《兵临城下》中的那一幕有着同样震撼人心的元素，两处配乐在长达4小时的游戏流程中并不起眼，但却起到了画龙点睛的效果。相比而言，《COD2》中每场战斗结束后都来如此克隆一番，可见制作组虽然意识到“煽情”的重要性，但在实现的手法上还是显得相当简陋。也正因为让玩家当一个“群众演员”的思路，除了普莱斯和勒兹洛夫两位大叔以外，几乎没有什么能够让我们留下点印象的角色，你甚至连自己扮演过的大兵的名字都叫不出来——你之所以还记得《COD2》中扮演过一个名叫瓦西里的苏军狙击手，这也是因为《兵临城下》给你留下的记忆。



▲也许IW组在做二战题材《COD》的时候发现几部电影已经抄完之后突然发现——“咱不能抄《黑鹰坠落》抄一辈子吧”，于是他们大张旗鼓地开始了奇观场面的原创之路。

同样是以一名步兵的视角来体验战场的酷烈，在进入“摩登”时代之后，《COD》过去赖以生存的法宝，已经完全不能发挥作用：那种大旗一挥，以风卷残云之势扫荡敌寇的战争绘卷，在以科技作为支撑，强调隐秘性和军事行动精确美感的特种作战环境之下，让装备精良的美国大兵们奋不顾身地扑向头巾大胡子怪叔叔们构筑的火力点，然后在火网中纷纷倒毙以换取悲情的做法，着实有碍观瞻。就像《MW》中陆战队的第一个任务——一群精锐的陆战队武装侦察分队士兵放弃空地支援，以人肉方式突袭被重火力封锁的据点（最后对方连T-72坦克都刷出来一大堆，还好剧情安排给了玩家一只“标枪”），玩起来是满满的违和感。全新的题材，要求IW必须从头来过，这是因为高科技条件下的局部战争，和钢铁和火力主宰的二战之间的不同，是“根本”不同。

如果说老《COD》是让我们感受一名普通士兵的经历，那么“现代化”之后的《COD》，则是让我们体验当英雄的感觉，更强调角色的表现力，要求每一个队友的存在对于故事的表现力和情绪的推动都有独特的意义和作用。

以情绪为主导，《COD》直到第五作(非IW作品)，才使用了以情绪而不是以历史背景作为线索的剧本基调和故事编排方式。太平洋战场中的美军和卫国战争反攻阶段的苏军交替呈现，第一次表现出了战争的狰狞本质和对人性的摧残。由于IW组在公布MW之前，曾经在动视的压力之下开发过一段时间的二战题材《COD》新作，并且已经有了一定的完成度。因此我们相信《COD5》和IW组还是存在一些关系，其表现手法的突破，也和此前发生在《MW》中天翻地覆的变化有着不小的渊源。

令人欣喜的是，从踏入现代门槛的那一刻开始，IW组就找到并且明确了风格，这就是以迈克尔·贝——确切地说是以他公认的巅峰之作《勇闯夺命岛》为师。有“爆炸贝”、“卖拷贝”之称的这瓶口碑毒药和票房兴奋剂，之所以沦为了影评人眼中的公敌，其原因大家都懂的！时至今日，骂迈克尔·贝也俨然是一种政治正确。对于自己作品中通篇爆炸，缺乏内涵的指责，这位狂人一直都不屑一顾：“我不是给观众做脑科手术，我的作品也不是拍给影评人看的，只要人们离开影院之后觉得能够值回票价就好！”和贝导一样，IW组已经吃定了玩家的心理：无论剧情、设定如何狗血，套路如何滥俗，那些好莱坞式的火爆、煽情、逆转、英雄主义总是让人乐此不彼，这才是可以取悦玩家的“普世价值”，任何Gameplay方面的标新立异都无法代替它们所发挥的功能。

故事平淡无奇 过程石破惊天



■抽着雪茄的 Price，不曾会想到自己会以同样的方式为系列画上句号。

迈克尔·贝作品的剧本被批评家形容为“打印在一张A4纸上都嫌多”，事实情况也的确如此，他的绝大多数电影的故事梗概，的确可以用两三句话就进行概括，剩下来的就是各种轻重火器的“突突突”和连绵不绝的爆炸声了。不过，这并不代表其过程也是平淡得犹如一杯白开水。

贝导早期作品剧本的标志性特色，就是尽可能地进行碎片化：他的作品的独特魅力，其一是动作好看场面好看，其二则是人物各各出彩。即充分利用片中每一个人物与每一个可以发掘人物的情节点，用人物的性格来推动故事的发展，用故事来让角色形象立体化，从而让某些狗血性质的转折拥有内在逻辑，变得有理有据，令人信服。

“卖拷贝”所呈现的那些简单的故事，往往是从不同空间、不同角度来进行推动，争取在前70分钟的时间就把矛盾冲突全面激化之后，形成一股合力，最后全部释放强大的戏剧张力。在“布线”过程中，严格遵从“以动作场面完成叙事”的好莱坞动作片精髓，力争每个20分钟左右形成一个小高潮。当无法再通过大场面的叙事风格对情节进行推动时，引入了一个螺旋式上升的结构，把视角从整体转到局部，通过人物冲突带出整体故事的发展。

我们可以看到，IW组的编剧们对上述套路的借鉴和运用已经相当熟练：故事框架尽可能简单，无非就是追杀意图挑起美俄冲突，乃至世界大战的马卡洛夫们。所有的背景信息尽可能在Loading画面的简报中就完成，而各种矛盾冲突和反转、逆转则在游戏过程中进行。游戏编剧们深知硬桥硬马杀将下去，玩家很快会意识到自己所进行的不过是使用手柄摇杆所进行的“打地鼠”游戏——如此简单的故事，根本无法扩展出一部电影的长度，更无法填满一部FPS单机战役，因此要处处制造意外，以至于让战无不胜的英雄们是在不停的“试错”中来解决亡国灭种的危机，在各种不可能的情形下实现绝处逢生。

二战题材《COD》那些以美、苏、英进行阵营划分的独立战役，在进入现代题材之后改为了多线并行（通常是一条正规军和一支特种部队），不同的视角独立发展，却又能够在一些剧情的关键点实现汇聚——如《MW》中SAS小分队得到AC-130的支援之后，下一关就是著名的炮艇机关卡（“空中死神”），《MW2》中普莱斯对着美国本土发射核弹，下一关中因为信息系统被黑而被俄军打得抬不起头来的美军，身上的Debuff被万里之外普队长送来的EMP所消除，也让接下来美军面对白宫所进行的决死冲锋合理化。通过倒叙、闪回等叙事技法的使用，更是让剧情变得大气磅礴，回味无穷。

回顾《MW2》的故事，我们可以看到它简直就是《勇闯夺命岛》的翻版。不仅仅是“挥舞绿色信号弹”、“浴室大战”、“潜水渗透”等更加直观的对电影的致敬，游戏也百分之百地还原出了影片的神髓。

剧中煽动武装侦察连叛乱，用VX毒气导弹威胁政府，为阵亡的无名烈士们讨回公道的翰墨将军，在游戏中有一个近似的形象——五年前在中东核爆事件中损失五万多士兵，于是乎煽动美俄冲突，决计在美国大规模裁撤海外军力的背景下重振美军雄风的谢泼德将军；英国老间谍梅森和FBI化学专家古寺比这一对老少搭档，在《MW2》中同样有着类似的组合——SAS老兵普莱斯和刚刚加入的“菜鸟”大兵Soap。

《勇闯夺命岛》在动作片的形式和娱乐的实质以外，却拥有一个严肃的主题——国家应该厚待为她做出牺牲的个体。在《MW2》中，面对美国国际影响力的日益下降和俄国极右翼政权的步步紧逼，山姆大叔自然需要一个谢泼德这样的鹰派人物来重振雄风。和翰墨将军的威胁相比，谢泼德的手段可谓是更加狠毒：与俄国极右翼政党勾结，挑起美俄大战，坐视生灵涂炭，以此来激发国家仇恨，用“爱国主义”来提升军队的实力。

《勇闯夺命岛》的主要戏剧冲突，在于美国政府和翰墨将军之间不可调和的矛盾。《MW2》表面上看是美俄双方的军事冲突，而真正意义上的矛盾双方，是被“忽悠”的美国政府和谢泼德（当然直到《MW3》故事开始的时候，也只有141特遣队幸存下来的两个成员知道这一真相，此时的他们已经沦为了通缉犯，而死去的阴谋家谢泼德则是世人心目中的“烈士）。这种“人民内部矛盾”，不能用简单的二分法来区分黑白。在《勇闯夺命岛》中，独立于美国政府和叛军阵营的第三方力量——梅森协助了手无缚鸡之力的主角解决了危机。在《MW》2、3两作中，也恰恰是英国人普莱斯成功阻止了战争恶魔的肆虐，他不是美国人，也不是俄国人，因此他可以用超然的眼光来审视这场美俄冲突背后的本质。

在拥有沉重主题的同时，无论是《勇闯夺命岛》还是《MW2》，都在间接肯定着恪尽职守，为了使命不惜牺牲自己的军人品质。在电影中，几乎所有的角色（不分阵营）都在为自己的职责尽忠，他们的内心有挣扎，有苦楚，但当最后一刻来临前，都在以实际行动来捍卫军人的荣誉。正如影片中的翰墨将军，在战友、国家和民众三者之间难以抉择的时候，他选择了自我牺牲。

在《MW2》的美军战役中，我们看到的是在美国东海岸防线土崩瓦解之时，没有任何重装备支援的游骑兵们义无反顾地踏入龙潭虎穴。在华盛顿即将沦陷的危难关头，游骑兵和其他幸存下来的士兵在建制被打乱，丧失一切支援的情况下依然不愿撤退，冒着枪林弹雨向着国会山和白宫做最后的冲锋……



■无所不在的意外，使得即便你按照脚本形式，也只是在经历一次……

“广告片”摄影风和“主视角秀”的殊途同归

除了剧本令人发指的“无脑”指数以外，“卖拷贝”的另一个原罪（排名不分先后），就是他炫到简直不像是电影镜头的画面表现技法。《勇闯夺命岛》一开场的高速慢镜、将军面部的大特写、阿灵顿公墓的广角大全景、强逆光下的雨景……这些都是标准的广告片，或者说是MTV画面。

即便对于商业片导演来说，镜头语言也不敢太突出，太过火，太抢位，因为害怕成为纯粹的视觉电影而被人所唾弃。稍微有点逼格的导演，他们都试图让镜头技法让位于表演和故事传达，所以我们看到但凡是摄影师出身的导演，往往都缺乏对长片的驾驭能力。而《勇闯夺命岛》里的每一个镜头都几乎是教科书一般的广告画面，却始终服务于电影故事的完美传达。片头仅靠上述这组镜头，翰墨将军义薄云天的军人气质和对不负责任的当局的愤懑之情，即得到了完美地表达。

在IW组的努力之下，贝导对运动镜头和场面调度的痴狂和FPS的玩法实现了完美兼容。在“《MW》系列”中，我们不仅仅是控制一支漂浮在空气中的枪，我们还要像端坐在摄影轨道车上的导演那样，亲手将一部充满“爆炸贝”风格的大片用“一镜到底”的方式予以完成。留给制作组的惟一，也是最大的难题，就是如何让你全程被“绑架”的情况下依然完成这部互动大片而浑然不觉！

当年《光环2》在E3演示中的那段惊天地泣鬼神、绝无冷场的15分钟新蒙巴萨之战，让很多人看后合不拢嘴，然而待到正式游戏的时候却发现完全不是这么一回事。实际关卡流程毕竟不是用来造势的预录宣传视频，想像电影那样将看点以线性方式秀出来，要求游戏制作者不仅仅要“绑架”玩家在游戏世界中虚拟替身的行动，而且还要“绑架”其视野，因为制作组无法决定FPS玩家到哪里去，更无法强迫受众去看某一个特定的东西——如果玩家察觉出了这种赤裸裸的意图，那么不管呈现出的是多么宏大的场面，都很难再有什么参与进去的心思了。是否能够淡化这种本质就是“将想要看的东西播给你看”的生硬感，这就考验导演对玩家注意力的调度能力了。其大的原则，就是把“秀”安排在玩家的必经之路上，在“播放”之前将玩家安排在封闭，或者视线受到遮蔽的场景之中，让你在没有心理预期的情况下融入大场面。

“《MW》系列”中的互动过场大体可以分为下列三种情况：A.到达某一地点触发特定的场面或者重要NPC的演出效果，如《MW2》在白宫阳台与队友一道挥舞绿色信号弹阻止友军轰炸；B.在行动不能状态下观看一段重要剧情的上演，如《MW1》大结局中在重伤倒地状态下，看到一个个生死战友们纷纷倒毙，遗体被拖走；C.根据按键提示完成QTE操作，让人物脱离目前所处的险境，如MW2结尾的“小李飞刀”。在处理互动操作和被动观看的过渡方面，可以看到IW拥有一套成熟的解决方案。在大魄力场面上演的时候，IW组总能找到让玩家此时的视角“主动”对准他们所要呈现的奇观中心点的方法。例如《MW2》华盛顿关的开头，玩家需要先走过一段漫长而曲折的地下通道，当走出隧道踏上地表的那一刻，此时你的主视角恰好对准了燃烧的国会山，和美军迎着俄军的火力点进行冲锋的悲情一幕。

上述“请君入瓮”简单地说，就是一种以“静”（场景）制“动”（玩家）、守“株”（特效场面）待“兔”（主角）的技法。在《MW2》中，IW组已经不再设置固定位置的路点，而是将“导航”的重任通过Follow、Support、Protect等命令提示符安排在了那些根本就打不死的特定NPC的身上。尽管流程依然是在一个个剧情触发点之间奔波，照着规定路线走一遍，然而为了执行这些虚假的命令，玩家必然时刻让这些人物不脱离自己的视线，因此导演交给他们的特定表演任务，也会被我们一览无余。如《MW2》雪山关Soap用冰镐勾杀俄军雪地摩托驾驶员的华丽动作，即便在当时被追杀的混乱场面之下，也可以让我们主动地欣赏到数字群众演员的精彩演出。“打枪”已经成为了玩家的副业，此时你的任务更接近动作电影中以手持方式进行运镜跟拍的摄影师，要的就是将进行各种特技动作表演的NPC拍出来，再给观众——也就是你去自个儿欣赏。

纵然IW对主视角过场的拿捏水平在业界无人能出其右，然而他们在作品中并不滥“秀”，而是力求恰到好处。对上述B类过场（以固定位置被动观看，玩家只能控制视角在有限角度内移动）的运用更是严格控制，因为这已经违背了FPS的游戏方式，倘若过渡不自然、演出内容不够有吸引力，那么就会产生严重的违和感——哪里有既不能run也不能gun的FPS？解释主角此时“行动不能”的原因只有两个，一是目前正坐在车上，二是已经被人打至扑街状态，只能仰躺在地上看别人耍了。IW组极少采取这种“扑街”模式，即便使用，也是用于表现生离死别的重要剧情，如《MW》的大结局、《MW2》的“浇汽油”。他们更倾向将这种玩家不能动的秀做成具有连续性、表意性和写实性特色的长镜头。

除了这种本质就是傻站着的被动观看以外，有时这种固定机位的主视角长镜头也会把部分行动全交给玩家，通过一些可以做出，但没有任何意义的动作，来强化情绪。如《MW2》华盛顿坠机后受困舱中的那场“戏”：“我”在机舱门口动弹不得，队友们被敌人彻底压制，战友A丢过来一枚没有压满的弹夹，“这是最后一支”的台词还没说完便遭遇爆头。大批敌人的身影从黑暗之中显现，BTR战车的巨大引擎声由远及近，天空中K-50直升机群所射出的灯光将黑夜变成白昼，而此时的美军战士们已经打完了最后一发子弹，此刻的你只能对着无穷无尽的敌人麻木地扣动着扳机，击锤撞击着空空如也的枪膛所发出的微弱声响，让玩家被渗入骨髓的无助感彻底吞噬。

从“要我做”到“我要做”

二战的《COD》虽然精彩，但在熟悉IW组的套路之后，玩起来还是很累：无非是在位于屏幕右下方的罗盘上的金色五角星的指引下，在场景中来回奔波，不断的Mission Update，不按照规定路线行动只有一种后果——被一股神秘的力量打倒在地——片场中不按照导演要求去搞自由发挥的群演们，也是同样的下场。

进入“现代”之后的《COD》虽然发生了翻天覆地的变化，然而它的核心玩法还是老一套。而且更加紧凑的剧本和更多的波折，还有大量需要亲身参与的演出，使得光靠“Press X Button or Die”式的脚本驱动机制很容易让人反胃。IW组在调动玩家情绪方面的出色功力，使得我们很容易融入游戏的氛围之中，实现了和重压之下的角色们的“一体同心”，变“要我做”为“我要做”。

调动玩家情绪，并不简单等同AV台某些不把人整哭便誓不罢



■《MW2》中对《勇穿夺命岛》这个名场面的借鉴毫无突兀感。

休式的煽情招数，而是将环境引起主角情绪的细微变化传递给玩家，从而实现精神上的带入。说起来轻松，做起来的话，对关卡设计师的调度和控场能力的要求决不在专业电影导演之下。《MW2》华盛顿遭遇EMP袭击后的那段摸黑流程，玩家在短短2分钟时间内经历了白光闪过之后全城陷入一片死寂的茫然无措，友军传令兵出现后所极其的那昙花一现的狂喜，确认不明武装是敌是友时气氛的一触即发，以及最后黑夜孤舟般的无边绝望。这种通过反衬、对比、叠加、强化等方式来强化情绪体验的技巧。

情绪互动的终极目标，是让玩家能够脱离任务简报、QTE按钮动画之类用于触发演出脚本的操作提示，由关卡设计师来给显示器前的你施加某种情绪影响，从而让玩家自发做出“导演”所预期的行为。在《MW2》的大结局中，扮演Soap的玩家怀着对Shepherd将军的刻骨仇恨，拖着伤痕累累的身体一步步迈向直升机残骸，路上遇到的那几个受伤倒地的敌兵全部在泄愤心理的驱使下，接受了“白刀子进红刀子出”的待遇。突然，大难不死的Shepherd在主角眼前一闪，就钻进了浓烟之中，正愁找不到仇人的你立刻也跟着冲了进去，却在手起刀落之时被对方成功反制——不仅被打倒在地，而且你的匕首还被Shepherd反过来插入了自己的胸口。就在那支杀死Roach和Ghost两位英雄的点44左轮即将对Soap射出罪恶子弹的瞬间，Price大叔突然将将军推开，两人扭打到一起。此时视点对准了掉落在地的左轮枪，玩家很自然地爬向这把武器，希望通过它来解决一切，手指刚刚碰到枪柄，又被Shepherd一脚踢开，再对主角踏上一只脚……意识不断模糊中的Soap已经无力再战，只能仰躺在沙滩上，无力地看着谢泼德的重拳一记接着一记朝着已经失去意识的普莱斯大叔的脸上砸去……“历史是由胜利者书写的，历史是充满着谎言。如果他或者而我们死了的话，他的‘真相’就会被历史纪录下来，而我们的真相则会被抹去。谢泼德将会成为英雄，他要改变世界只需要一个谎言和河流般的鲜血。他马上就要完成历史上最厉害的谎言——但这只有在他活着，而我们死去的时候”，大叔曾经的话在耳边响起。此时画面将焦点对准那支刺入胸膛的匕首，画面开始不断变暗（提示观众主角已经命不久矣），你已经明白了最后关头要做的事情——用尽最后的力气拔出匕首。画面慢慢转入转入暗红色，配合悲情的音乐，恰到好处的震动和主角微弱抽搐的身体，仿佛就是将这把利器从自己的肉身上拔出，每拔出一点，阵阵揪心感涌上心头，和刺入时候相比还要痛苦百倍，但我们已经无暇顾及，只希望眼前的一切赶快结束……这段流程中除了最后的“拔刀”有QTE提示以外，其他均是在制作者没有实施任何直接干预的情况下，通过情绪调度来引导玩家主动参与，由自己来“演”出来的。



▲自从《MW》开始，角色不再是跟随者玩家冲锋陷阵的NPC……

好了，反面教材来了！

上面我们详细分析了“《MW》系列”在大片化道路上所积累的成功技法，然而很不幸地是，随着IW组核心成员的出走，《MW3》成为了一部看似运用了过往全部套路，但实际上却违背了几乎所有既定准则的反面教材。

其实，动视当年对于《MW3》并未完全采取破罐子破摔的态度，相反他们希望能够在IW所留下的既有模式下有所作为。从外观来看，《MW》前两作让大家熟悉的那些东西，无论是画面、音效、人物关系、剧情脉络都完整地保留了下来，而且大家期待已久的世界大战也打响了，各路新老英雄又齐聚一堂了，煽情、悲情和滥情的段子也用了，打垮大BOSS的戏份了祭出了，可玩家们总觉得缺少了什么——原来《MW》的那种感觉已经不在了。就像IW的前身——2015小组当年离开EA之后的“《荣誉勋章》系列”那样，只留下了一个没有灵魂的躯壳。IW组与T组之间原本最明显的区别就在于场面调度和节奏把握的能力，制作《MW3》的新团队确实希望能够保持这种优势，所有的关卡都不是《黑色行动》（以下简称BO）那种“突突突”式的一杀到底，而是像《MW2》的华盛顿“摸黑”流程那样，每关都用“留白”的方式用于叙事和氛围渲染。然而，游戏却丝毫没有给人以张弛有度的感觉，敌人乱七八糟地冲，玩家乱七八糟地扣动扳机，伴随着是让人头晕目眩的视角摇晃和连绵不绝的爆炸……

当然，那时只剩下空壳的IW组，也已经意识到凭借自己的功力，是无法再“原创”出与《MW2》同等水平的战役流程的。既然《MW3》对于一路走来的老玩家们是一部寄托着某种特定情结的最终章，那么满足玩家们最省事的操作手法便是“致敬”，只要能触动埋藏在玩家心底的回忆，就能将人感动得稀里哗啦，激动得手舞足蹈。凡是“《MW》系列”之前成功的段子，均被复制到了本作之中。1代“双狙人”关以“You do as I do”模式跟随老鸟潜入渗透，这一模式在本作中被大量复制，非洲村寨、布拉格、饭店狙杀和古堡潜入中均是这种玩法。初代中东关在M1A2坦克掩护下扫荡残匪的段子，在本作中出现了两次。大受好评的AC-130关，本作中在巴黎上演，并且路数与1代完全一致——用空中炮艇掩护地面队友突围；《MW2》那个相当出格的机场屠杀，也通过最终关的一身重型防弹衣、手中通用机枪和眼前一堆只装备小手枪的酒店警卫，让玩家再度重温了割草般的爽快感。也许是觉得该抄的都已经抄到，并且重复的次数就连新的主创老爷自己都觉得不好意思，某些段子干脆重新抄回了老的“《荣誉勋章》系列”，比如汉堡登陆一关的开头，这完全就是奥马哈海滩的翻版呀！



▲就像电影中的穿帮一样，MW 系列也留下了不少供影迷找茬的内容，比如阿富汗“皇协军”手中拿着 AR 武器，而身上背的却是苏制弹袋。

作为系列的第三部作品，由于人物关系和故事已经被完全铺开，通过一些老角色的回归来承接玩家对作品的感情，这也是一个“性价比”较高的方法。《MW3》对此的运用已经到达了疯狂的地步：不仅仅是Price、Soap这些关键人物继续主演，以往的二线辅助型角色，如Kamarov、Nikolai也

到岗到位，一代货轮关的两个龙套角色Wallcroft和Gaffilin再度出现在SAS的任务之中，就连“老瘸腿”MacMillan也在过场简报画面中献声。然而，在成车把玩家熟悉或者似曾相识的老角色往《MW3》中拉的同时，其功能仅仅局限于拿这些老脸玩串串烧，不是短暂出场之后即被编剧遗忘，就是为了赚玩家眼泪而被直接整死了事。

堪称泛滥的致敬，让该来的都来了，不该来了的也来了。局部战争升级到“WW3”，这给大场面的上演提供了充分的理由，俄军大部队在艾菲尔铁塔下如同飞蛾扑火般的决死攻击，冲锋舟在整支舰队的阵型中穿梭，这些场面不可谓不宏大，然而却很难再给玩家以震撼的感觉。FPS发展到《MW3》那个时代，连吃血、开门的操作都省了，你要做的自始至终都是从一个场景杀到另一个场景，将不断刷出来的AI杂鱼全部打趴下，在行动路线都恨不得是由设计师给你规划好，永远也无需担心空血和没子弹的情况下，此时的游戏方式已经与“打地鼠”之间没有什么本质区别了，玩家需要做的已经不是体验射击所带来的爽快感，而是在流畅的过程中体验一种情怀。

《MW》1、2作给我们留下印象的地方，不在于端枪扫射蜂拥而至的敌人，而是切尔诺贝利潜入时的命悬一线，雪山攀岩时的惊险、机场屠杀关中的无情、白宫夺还战时的悲壮……这些都源于战斗，但又不依赖于那些打打杀杀的场面，所有精心设计的脚本场面，都是围绕如何调动玩家的情绪来进行的。好的动作场面是靠想象力和节奏去创造出来的，它们所产生的震撼作用于玩家的心灵，而不仅仅局限于视觉层面。真正好的动作场面必有情节在内——对面一梭子弹打过来，你会手心里捏着一把汗，不是因为动作有多刺激，而是因为好的情节早已把你抓牢，让你在意角色的命运。


■迈克尔·贝一直是在用 FPS 的思路来导演大片。

随着Price大叔将大魔头Makarov吊死在迪拜豪华酒店的大厅中，然后淡定地抽起雪茄，这一与《MW》初代开头相呼应的镜头，宣告了三部曲的结束，也为一个时代画上了句号。当年MW开创了大片级FPS的风潮，也颠覆了包括《皇牌空战 突击地平线》在内的射击游戏的单机设计思路。而受“毒害”最深的，莫过于EA旗下的“《BF》系列”产品线。

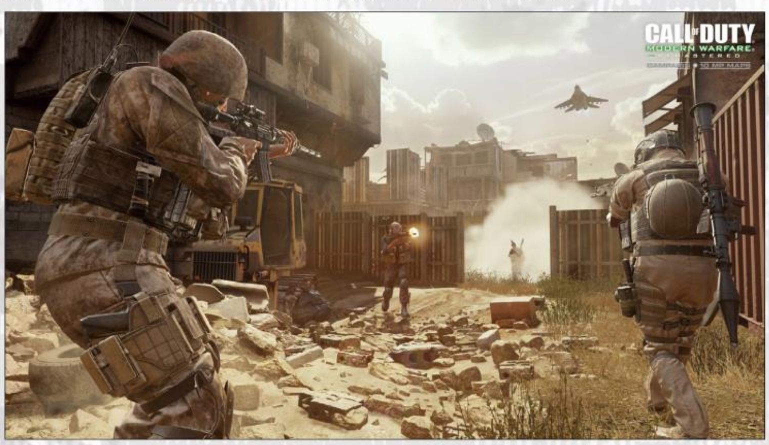
卖多人乱战的，为何也要搞“一本道”轨道射击？

自从《BF3》开始，EA Dice一根筋似地要强化单机体验。在BFer的眼中，这完全就是脱裤子放屁式的无聊举动，因为即便是隔壁的《MW》阵营，拿到新作之后直接上线对战的玩家也不是少数，为何吃力不讨好的去做战役？对于接受过《MW》这部互动大片洗礼的玩家，更是以看笑话的心态来看待Dice的努力。然而“《BF》系列”自从3代开始一直尝试的补齐短板大行动（并且最终在《BF1》中小有成就），并非是没有意义的。

如果光是以可玩性和技术性来进行衡量，那么“《BF》系列”绝对不会比《COD》差。但长期以来，两部游戏的市场销量一个是以千万（《COD》）和百万（BF）作为基数，个中原因，只要玩过这两部作品的玩家都心知肚明：同《MW》相比，《BF》可以算是一个很不“友好”的游戏，没有一个出色的单人战役使其在推广方面的致命伤。最早的那批《BF1941》的玩家，当年就是怀着对《荣誉勋章 联合突袭》所呈现的奥马哈关卡的美好憧憬，在单机状态下进入了该作的Omaha地图，期待着米勒上士、瑞恩列兵和无数大众脸一同冲向滩头，体验迎着MG42机枪弹雨慷慨赴死的悲壮，结果看到的却是几个动作抽筋的小人在地图上跑来跑去，单调的合成语音让人昏昏欲睡，因而立刻对其实施了”怒删“的待遇，直到网络条件大幅改善之后才从《BF2》开始深入玩这款游戏。即便看重的是多人体验，从《COD》转过来的新手对其会有枪模难看、人设扭曲、手感别扭、缺乏打击感、打人难、找人难、死得莫名其妙等等一堆误解。况且地图本来就很大，新人连往哪里走，去干些什么都不知道，再加上漫长的重生等待时间和不具备“蹲坑回血”机制，在没有老鸟愿意带的情况下很容易被虐得一肚子火，最终以怒删泄愤。与《MW》那种易学易精，很快就能尝到甜头的对战相比，BF无疑属于慢热一族，至少升到十多级之后才算是基本入门（当然距离虐人还很遥远），熬过这段堪称一把鼻子一把泪的成长期，对于大多数只想消遣一下的打枪游戏爱好者们而言无疑是痛苦不堪的！

正是因为《MW》靠大片路线挖掘了FPS的全部潜在市场，明显偏核心向的《BF》与之竞争的方式不再是为自己的阵营“笼络”到更多的轻度玩家，而是鼓动《COD》玩家的大规模叛逃。只要你关注2010年之后EA的军事题材游戏，就可以发现他们对《COD》玩家的劝诱和鼓动可谓是“处心积虑”，“黑MW”已经成为了电子艺界制造的FPS的一道靓丽的风景线：《恶人连2》以《无耻混蛋》式的插诨打科，用物理破坏效果爆棚的“寒霜”引擎将《MW》两款作品中的雪山偷卫星、机舱大战等段子重新演绎，揭穿了对方缺乏干货，只有胡诌的本质。《荣誉勋章2010》从开发阶段就直指某款“只会靠胡丢核弹抓眼球”的游戏，以真实战例为剧本原型，由现役特种部队老兵担任军事顾问。然而正是为了证明对方的“扯”，大谈如何硬派、真实的《荣誉勋章2010》最终将自己给绕了进去：无论游戏的主题是多么的主旋律，踩到了“政治正确”（真实的阿富汗战场、多人模式中可以扮演塔利班同美军对战）这根红线，《荣誉勋章2010》一夜之间就变成了一款刺激社会大众的创伤游戏，从军队高官到阵亡军人家属无一不对之表示了愤恨之情——先叫嚣自己是《MW》杀手，结果自己将自己干掉，这演砸了的乌龙大戏，无疑会让动视暗爽。

在宣传阶段，Dice试图给《BF3》打造一种明显区别于MW“军事奇幻剧”本质的全新风格——照相写实主义（Photorealism），给人的感觉就是《荣誉勋章2010》的专业军事设定，与“寒霜2.0”所打造的环境效果的强强组合。当Henry Blackburn上士从APC的闷罐子中走入伊拉克的街头，看到自然而逼真的阳光如同瀑布般倾泻而下，你的扬基大兵同伴们正在井然有序的执行街头任务。当M1A2坦克炮手Jonathan Miller的视线从儿子送给自己的恐龙玩具上移开，瞬间就将玩家带入大漠硝烟中急行的钢铁雄狮之中……无数观众都被这些画面震得合不拢嘴！



▲虽然题材更替为了现代，但玩家扮演的依然是步兵。

本应有所作为的另一种大片风格



■《MW2》完全照搬了《勇穿夺命岛》的人物关系和故事框架。

之所以很多《MW》玩家对《BF3》的单机体验寄予厚望，是因为它为大片化FPS在《MW》的陈旧套路以外，提供了另一种可能性：从对FPS氛围的提升来看，"寒霜2"的优势并不在大规模物理破坏效果，而在于它能够用有限的硬件资源代价提升，从氛围、动作和声音三个方面狠下猛药，从而实现了游戏视听表现与玩家直接经验之间的共鸣，这才是它真正强悍的地方。依靠"超现实主义"所实现的伪纪录片效果当然不能当饭吃，但它却可以让《BF3》在WOW点（让玩家惊呼"哇哦"的高潮时刻）的创造和安排上拥有更为宽阔的空间。

《MW》的WOW点只能靠所谓的互动演出时刻进行呈现，打枪过程和大片体验本质上是割裂的（虽然在IW组的精心打磨之下，我们在实际游戏中很难发现这一点），Infinity Ward原先的那群骨干相当擅长对节奏和场面的控制，因此在《MW》前两款作品中这个问题表现得并不严重。但到了《黑色行动》中，演出效果便完全失控了。于是玩家们所获得的最为典型性的游戏体验，就变成了不停地爆炸，不停地冲锋，不停地被打倒在地再爬起来，不停地闪啊闪，不停地掉帧……在导演控制力差劲的情况下，只能将"电影感"的实现寄托在泛滥成灾的脚本和主视角演出效果上，因为IW 4.0引擎本身已经不可能创造更多的High点了，"《COD》系列"的"互动大片"理念便异化为了"VR战警"这样的光枪射击，惟一不同的地方在于"轨道"行进的速度还是由你控制的。

如果将《MW3》和《BF3》比作两份大餐的话，前者食材的质量显然一般化，想炒出好菜，就全仗厨子的手艺了，在IW人员齐整的时代，尚可制作出色咸味俱全的佳肴来，一旦掌勺者换人，烹制手法就变成了一味的猛下调料，造成了食客的跑光。《BF3》的"烹饪"思路则是选择上佳的食材，然后尽可能的还原食物本来的味道，而不是添加，更不是掩饰；将两款游戏比作两部灾难题材电影，那么《MW3》类似于《哥斯拉》，模式、套路皆以烂熟于心，剩下的就是看怪物秀和灾难场面的规模了。《BF3》则类似于《苜蓿地》，给观众一个无限小的视角，用"伪DV拍摄"方法将观众的角色从"看电影"变成"看现场"，通过不加任何修饰的视听语言最大限度呈现了临场感。正如《BF3》"断层线"一关的大厦天台反狙击作战过程中，ANT骨骼动画技术让三名战友以声情并茂的方式演示了如何在掩体间迂回，才能避免被对面旅馆内射出的冷枪子弹击中。子弹由远及近从身边飞过，打在掩体上所掀起的碎块，在先进的音效系统和物理破坏引擎的呈现下给玩家以强烈的压迫感，根本无需"匍匐至X点"这种简单又无趣的善意提示，即可让玩家头也不敢抬的往前爬。这一桥段如果换成："《MW》系列""土鳖"无比的DX7.0级别引擎，自然会因为生硬的角色动画效果和简陋的音效而变得惨不忍睹。

当然，这只是一个美好的愿望。你不能说Dice用玩票的态度来对待单机，至少《BF》3、4两作的战役都是独立地图，而且他们也的确做出了像《断层线》、《沙漠惊雷》、《怒海狂涛》这些至少在展会上播放的宣传视频中看上去相当带感的关卡。然而实际玩了之后，你会发现它们绝不是那么一回事，其实际体验只能用漏洞百出、处处出戏来形容。"《COD》系列"赖以生存的法宝就是马脚遮起，让玩家看的地方自然使尽全力，而"不能见人"的地方干脆让你想看都看不到。Dice说我们的《BF3》不需要蒙太奇，我们要走纪实路线，我们要用细节来征服观众，结果随着细节越来越多，马脚也越来越多……

具体说，是这样的："猎鹰行动"（F-18关）开场的弹射不仅在视觉上震撼无比，离开甲板的瞬间甚至让屏幕前的玩家有了失重错觉。在此之后，你会接连看到如下反智场面——刚才在准备阶段亲自检查过的左右襟翼，在起飞后却连同方向舵、减速板一道全部动不了。进行空中编队的时候，两机间距目测最多只有5米，并且非要机腹紧贴着航母主桅杆上方飞过去，仿佛在搞特技表演；敌机做出了超帅的眼镜蛇超机动，也让你对接下来的蓝天搏杀充满了期待。而接下来等着你的却是一大堆以各种无脑飞行动作争着往靶心正中央撞的"小蜜蜂"，最诡异的即便你打不下几架，只要根据屏幕提示一路按按键（释放干扰弹），时间一到也能跳入接下来的机场轰炸流程；各种大呼小叫的通讯音和雷达报警音，似乎仅仅只是"严肃点，打仗呢！"的"善意提醒"。在俄国GRU特工三人组抓捕武器走私商的任务开头，机舱中几个俄方角色说的不是带有毛子腔的英语，而是字正腔圆的俄语和专业俄式军事用语，Halo Jump可谓是完秒了《黑色行动》中的相关场面。而在接下来的别墅搜索作战中，这帮从Specnaz中退下来的兵油子不仅仅在光天化日之下开着战术手电进行"特种作战"，还在玩家面前不断地表演卡门、穿墙、遁地等神技……

是不是感到很无厘头？这就是《BF3》每一个单机关卡都会传递给玩家的情绪体验。在那些相当抓人的开场之后，"照相写实主义"迅速就被"反智主义"所取代。如果说《MW》的导演一开始就告诉你，"咱们就是在扯淡，但咱们能把你们扯得很爽"，《BF3》的导演则是开始时先做足气氛，一脸严肃地表明"这是真的！那也是是真的！全部都是真的！"，可当玩家的情绪刚刚被调动起来准备大干一场之后，设计师却突然表情扭曲地对你说："咱说这是真的，你们还真信啊？！"拥有当时业界最强光照、物理效果的"寒霜2"引擎，其性能绝对能够满足于"照相现实主义"的表现效果。然而画面的写实度越强，玩家对细节的要求也会跟着水涨船高，悲剧的是，关于这部分的处理不是先进的图像引擎所能完成的。由于Dice对单人战役的拿捏实在不到位，顶尖引擎却将游戏粗糙的细节全部暴露出来，好不容易被渲染起来的气氛反过来又被迅速破坏殆尽。很多明显干扰流畅性和影响玩家游戏心情的东西，如混乱的脚本触发方式、尸体凭空消失、遗留武器模型浮空等，很多不是因为Dice的"不能"，而是他们的"不为"。

你不能说上述这些给"伪纪录片风格"拆台的视听污染全都缘于BUG，在一剂大补丸服用之后就能让整个单机战役的水准焕然一新。因为《BF3》在给自己设定了"完爆MW战役体验"的目标，并且让包括MWer在内的FPS玩家当时都对此坚信不移之后，却从最基本的导演理念开始都是错误的。《MW》的"轨道射击"经常被认为是技术含量很低，其实想把"一本道"做好，对游戏设计师调度和控场能力的要求绝不亚于专业电影创作团队。能否能够创造FPS大片体验的关键归根结底还是在于角色体验，让玩家能够参与到一部电影的互动部分中，仅仅只是靠强

势的视觉技术和个别精心打造的奇观场面，这些肯定是远远不够的。《BF3》在剧本、导演、镜头运用、气氛渲染、脚本控制等方面暴露出的一系列严重问题，可以堪称是一本供“大片级”FPS开发者参考的反面教材。在自己主动挑起事端，并且在竞争对手尚未发售之前，就在自曝的同时也完成了“自爆”——至少EA原本想争取的那些“MW叛逃者”们，在这部充满“反智主义”元素的大片面前都已经停止了追逐的脚步。

《BF4》全程将视角放在代号“墓碑”的特战小队身上，在人物塑造和气氛渲染上下了不少的功夫，“砍手”、“带领难民船队”等片段也给我们留下了深刻印象。然而在脚本设置和触发方面依然业余的表现，使得战争大片依然变成一场闹剧。

在竞争对手准备冲出太阳系（《COD 无尽战争》），今年E3大展上，高调选择“返回侏罗纪”的《BF1》自然也就理所当然地吸走了全部的眼球。很多此前一直对一战题材FPS表示怀疑的玩家，依然兴奋得大呼：“实在是太燃了！”确实，重机枪、臼炮、战壕与铁丝网彻底摧毁了绅士们的高傲，让曾经有着几分优雅与浪漫色彩的战争彻底沦为了破坏效率的疯狂竞赛。而制导武器时代的战争则失去了人类所应具备的想象力，一切都变成了可以量化的例行公事般的杀戮。然而人们总会记得，在曾经的某一个时代，来自不同国家的年轻人们驾驭着双翼飞机，面带微笑，享受着阳光的爱抚和地面士兵的膜拜，在云端滑行，像中古时代的骑士一样战斗——胜者永享荣光，负者虽败犹荣。地面上的士兵们带着自己所认同的正义，堑壕中对峙，然后在泥泞和饥饿中消磨光全部的意志，在人性的消弭中迎来各自的终点……是的，无论是“水柜”坦克、刺刀、双翼木质飞机，齐柏林飞艇，马克沁，还是堑壕战的残酷、毒气战的恐怖，还是大舰巨炮对撸、战场策马扬鞭的豪情快意，试问这些要素是今日走向高度同质化的FPS所能给予的?《BF1》能否以此为契机，利用这一独特的题材优势打一个翻身仗呢?

《BF1》正式版单机战役设计的最大改变，就是Dice已经放弃了对《COD》邯郸学步，结果贻笑大方的实践，变得更加务实。Dice不再费力不讨好地制作独立的单人场景，所有地图均直接照搬自联机，而且其定位也不再是秀大片技法，而是更为传统的“多人游戏教学关”。整个五章任务，其内容无外乎是教玩家如何驾驶飞机和坦克，熟悉新兵种、步兵战术教学这档子事情。而在另一方面，游戏对剧本的构建却不遗余力。它的故事并没有以时间和空间作为线索，更像是一套WWI短篇小说合集，试图通过这些零碎的片段来让我们从不同的角度去体味战争的荒诞与残酷，所展现的是参战者人性的挣扎、沉沦与救赎。

《BF1》的关卡编排方式，也放弃了对《COD》式“轨道射击”的拙劣模仿。虽然在大地图上加Bot（AI表现极差），然后大量使用潜行打法的设计有些敷衍，但某些关卡还是体现出了《BF》身上独特的东西。在序章《钢铁风暴》中，有“哈莱姆地狱战士”之称的美军369步兵（也就是封面黑人士兵的由来）参加的这场防守战，并没有出现任何的脚本，甚至连任务指引都没有。每当玩家扮演的当前角色死亡之后，就会像多人游戏的重生那样，直接将视角换到战场上的另一个士兵来展开，在此奠定了在这场不义之战中每个士兵都会死的悲伤基调。我们也感悟到了片头字幕“WWI号称是终结人类一切战争的战争，但它最终没有终结任何东西（只有无数年轻人的生命）”的含义。用多人的游戏机制来带领我们体验“多人”视角下的单人任务，这和平时线性故事所给予我们的东西截然不同。

即便是在栽了无数次的跟头之后，Dice在《BF1》中也并未放弃电影化的追求，只不过他们将重点放在了扎实的剧本和制作精良的CG上上，借助数字演员的故事和表演，诠释出了了WWI的氛围和寓意。只是Dice还是没有能力把实际流程和叙事有机结合起来，给人的感觉就是流程里不停地打打打，再突然播一段动画，然后再打打打，仿佛这些“小电影”都是外包来的。

前文提到的序章和后面的“放鸽子”，都是用多人玩法在单人体验中的成功运用。然而将一些多人里的要素不经任何改变就加进来，也着实是生硬了点。比如坦克关的下车修车，至少也做个开盖子的动画啊。结果情绪还没有从刚才的死里逃生中摆脱出来，主角突然跳下来，拿个扳手对着空气拧螺丝……放在影院中，这也足够让观众全体笑场了！

吐槽归吐槽，我们也要看到进步。BF1单机战役所体现出的积极意义，在于Dice已经能够在核心上把握住了做一个电影化FPS最重要的两样东西：战争气氛和情怀，而且做得有模有样。至少BF1能够把故事讲好，而不是像过去的3和4那样，将一个原本就很简单的故事讲成一地鸡毛。以后只要在这些成功点上继续加强，肯定能够有所突破——当然是在他们愿意往“偏门”上再花精力的前提之下。

结语

放眼当下，在移动智能设备所引领的泛娱乐、轻娱乐游戏时代，正在面临拐点的主机游戏开始逐步回归核心向的初衷。突出的变化便是线性游戏全面溃败，AAA大作普遍忽视，甚至全盘放弃单机体验，就连多人对战也开始走向“杂技”化。曾经由MW制造的这场大片风暴，如今已经消弭殆尽。一方面是因为像原IW组这样独具匠心的工作室已经不复存在，更多还是缘于市场风向标的变化——我们可以看到IW核心成员重组Respawn工作室之后，也并没有继续自己的大片FPS步伐。即便在当时他们正在被动视告得开不了工的时候，EA也没有让他们以外援身分去帮助“瑞典蠢驴”们做《BF3》的战役！

看看电影界，斯皮尔伯格被普遍被认为是一位并不以创新意识见长的“工匠型大师”。这位几乎在各个题材领域都有传世之作的好莱坞教父级人物，靠的就是用陈旧的题材和教科书式的拍发，将整体效果推进到极限。人人都谈创新，谈标新立异，但最后打动人心的作品，有许多是在现有基础上的匠心独运所产生的极致发挥。

和比尔·盖茨、乔布斯齐名的“十大辍学亿万富翁”——迪恩·卡门曾经说过，“工匠的本质是收集改装可利用的技术来解决问题或创造解决问题的方法，从而创造造福人民的财富”。“《COD》系列”的成功之道正在于此，它从未包含过任何创新型的设计，甚至其基本的玩法，在2015小组时期的《荣誉勋章 联合突袭》中就已经形成了。恰恰是靠着完美的融汇和细节的打磨，用游戏的方式谱写了一段不可复制的传奇，支撑这一切的，正是IW组所实践的工匠精神。在动视总裁罗伯特·科蒂克到处狂喷的那个时代，IW给人的感觉，



■《BF4》开始强化兄弟情谊，虽然路子对了，但幼稚的导演技法还是让故事沦为……

始终就好像是置身于一潭沉静的湖水，泛舟湖上，一股安定感便油然而生，仿佛时间已经停止，可以以不紧不慢的姿态去追求互动美学的机制。

很多时候，一个传奇人物的退出，便要宣告对应领域的消亡，而比死亡更可怕的是被遗忘。但相对的是，无论是哪一门工艺，只要能够有领悟匠文化终极奥义的传承者，那么哪怕是一个人，亦能使其发扬光大。AAA大作放弃线性设计是当下市场的必然选择，但如果电子游戏真的能够希望在可以预见的未来，成为一种独立的艺术形态，那么就必须在满地都是“红点+长弹匣+减后座”自动枪，再带把装热像的单发手动狙，配置“快步、快手”Perk的角色四处瞎跑或者蹲坑的玩法以外有所建树。20年前鏖战《德军总部》时的我们，完全不可能预料想到FPS能够玩出大片的感觉。今天，重新回到“找人——杀人”玩法的这个起点的FPS，也必然在沉默中，酝酿出新一轮的爆发。

希望IW组和他们的MW，能够尽快找到自己的精神继承者。

文 余烬 美编 雷普利



电子游戏，你到底是个啥？

——谈谈我们对于电子游戏的认识

也许，你陶醉于《风之旅人》的禅意境界，与他人的一期一会都是一段旅程；也许，你赞叹于《最后的生还者》的精彩剧情，在残败的世界之中总能找到人性的希望；也许，你沉迷于《愤怒的小鸟》的有趣玩法，每一只小鸟都能摧毁一栋大厦。玩了这么多年的游戏，玩了这么多类型的游戏，作为玩家的我们也许会在闲暇时间去思考一些看似没有意义的问题，比如游戏到底是个什么？对于这样一个追其根源的问题，每一名玩家都会有属于自己的答案。不妨让我们从多年之前一个论断谈起：电子游戏是“电子海洛因”。

游戏是“电子海洛因”？

16 年前，一篇名为《电脑游戏 瞄准孩子的“电子海洛因”》的文章获得了极大的社会反响，文章讲述了一名记者（文章作者）三次暗访电脑游戏室的所见所闻，这篇轰动一时的文章获得了当年中国新闻奖通讯二等奖。同年，《关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知》出台，中国游戏业从此开始闭关锁国，直到 15 年后的 2015 年，中国玩家才有了机会与“水货”说再见。而关于电子游戏是“电子海洛因”的论断，也正是在这篇文章后开始被大量提出。我们先不去讨论这篇文章的功与过，以及这一论断是否成立，我们先来谈一谈海洛因或者说毒品为什么会让人上瘾。

毒品上瘾的因素主要是三个：生理因素、社会因素、心理因素。生理因素通俗来说：人体内本来会分泌一种产生快乐的物质 α，和一种产生痛苦的物质 β。正常的状态下，两种物质会相互制约以达到平衡。但是毒品进入人体后会与物质 β 结合，在多次长期或大量的结合后，α 与 β 的之间原来的平衡会被打破。而为了建立新的平衡，α 的分泌会减少，此时如果停用毒品，那么便会有很多的产生痛苦的物质 β 剩余出来，自然便会使人感到难受了。社会因素上，社会的动荡不安、家庭教育的不正确、成长环境的负面影响，都会对人们对毒品的态度产生影响。心理因素上，毒品所带来的致幻性以及毒品本身的药理学特征，都会让服用者感到舒适与欣快，在加之人们个性与性格的不同，那些易冲动、反社会性、挫折忍受差的人具有较高的成瘾易感性。

将这三个因素放到游戏中来看，生理因素是不会具有的，目前的电子游戏并不会向身体内注入什么物质。社会因素是存在的，无论是单机游戏还是网络游戏，游戏本身就是一种文化产物，作为在社会中生存的人一定是具有社会因素的。心理因素上，虽然并非为药物所带来的致幻性，但电子游戏通过视觉与听觉的呈现以及触觉上的互动，为我们带来了足够的带入感与沉浸感，而这也确实能让人感到舒适与欣快。

这里我们依然先不去对电子游戏是“电子海洛因”这一论断给予评论，我们先顺着电子游戏“成瘾”中的心理因素往下探讨。如果说电子游戏确实让人“成瘾”的话，那么其中的心理因素会是其最主要的原因。人们对于舒适与欣快的追求是一种本能，或者说这是人类基本的精神需要，而这种精神上的需要再换一种说法便是——信仰。



▶多年后“游戏机禁令”的解除才让我们终于有了国行。

游戏是信仰

如果你是一名《魔兽世界》的玩家，你可能会说我的信仰是“为了艾泽拉斯”；如果你是一名《守望先锋》的玩家，你可能会说我的信仰是“天降正义”；如果你是一名《刀塔》玩家，无需多说，玩《刀塔》本身就是一种信仰。对于游戏玩家而言，“信仰”这个词真是再熟悉不过了。而我们一般说到“信仰”时，都会将其与“宗教”联系在一起。英国牛津大学人类社会学博士赖安·霍恩贝克(Ryan Hornbeck)甚至认为，《魔兽世界》这款游戏是中国玩家的一种“宗教信仰”。

他在其发表的论文上称：在社会学意义上，宗教是信徒的避难所，所起的作用是让人感到“被爱”和“被接受”。而《魔兽世界》在中国也起到了类似的作用，这款游戏成为了广大玩家在面对困惑和社会竞争时的避风港。尽管有大学生只能吃得起几元钱一碗的面条，但他们却将《魔兽世界》视为精神乐土。对于很多中国玩家来说，《魔兽世界》的价值不仅仅在于休闲或娱乐，而更像是逃离真实世界的精神家园。而沉醉游戏的感觉就像是在“神”的指引下，教徒不断战胜各种困难的过程——只是这里的“神”变成了暴雪而已。

从心理学的角度来说，信仰是人意识到自身终极有限性而要超越之的精神需要，信仰的作用是给人类生活以终极意义或价值指导。信仰这种精神需要，其服务与指导的对象正是我们的生活。而对于广大的玩家而言，作为信仰的游戏何尝又不是我们生活的一部分。



游戏是生活

很难想象，如果没有游戏我们的生活会是怎样。也许，如果一开始没有游戏，我们的生活中将会有另一样游戏的替代品，但终究那也不再会是我们现在的生活。所以，即便游戏不是生活的全部，但游戏也改变了我们的生活。随着时代的变化，我们接触游戏的方式将会变得不同。过去在街机厅中与小伙伴一起打游戏，后来买了主机一个人在家里玩游戏，然后通过杂志来读游戏，近几年更是兴起了通过游戏视频和直播来看游戏。纵然，接触游戏的方式随着岁月会发生变化，但游戏本身一直是我们生活中的一部分。更奇特的一点在于，玩家们不仅能在生活中游戏，还能在游戏中体验生活。

诸如《牧场物语》《星露谷物语》等农场经营类游戏能带领玩家体验不一样的田园生活，而《模拟人生》、《工作模拟器》、《卡车模拟》等模拟类游戏的兴起更是能极致地还原另一种生活的各种细节。《我的世界》更是这其中的佼佼者，不仅能进行各种经营与生活，更是提供了一个可以随意创造与破坏的沙盒世界。而在网络游戏中，在游戏中生活更是再正常不过。生活中人际关系网在网络游戏中同样可以还原，再加上在线多人角色扮演类游戏对游戏世界的塑造，在游戏中买房买车迎娶白富美并非不可能。

生活不仅仅是需要衣食住行这些最基本的需求，当这些基本需要得到满足时，我们更需要生活的调味品——娱乐。正因为生活中有了娱乐，我们才会发出“活着真好！”的感叹。如果说信仰使得我们生活下去，那么娱乐便使得我们活得更好。所以，与其说游戏是一种生活，不如更具体地说正因为游戏这种娱乐，才使得我们感觉到了生活。游戏是一种娱乐。


《我的世界》可以说是开创了一种新的游戏类型。

游戏是娱乐

人毕竟不是机械，追求快乐、缓解生存压力是一种天性，而这正是娱乐。娱乐可被看作是一种通过表现喜怒哀乐，或自己和他人的技巧、表演而予受者喜悦，并带有一定启发性的活动。在如今这个“全民娱乐”的时代，各类娱乐活动纷纷登场。看明星的八卦新闻是一种娱乐，在电视上看别人相亲是一种娱乐，通过直播看学生写作业是一种娱乐，在如今这个“活久见”的时代里，说电子游戏是一种娱乐再正常不过了。

除了那些比较稀奇古怪的娱乐方式外，传统的娱乐方式当然也存在，比如音乐、电影、棋牌、跳舞等等，而这些传统的娱乐方式其实都是能在电子游戏中进行还原的。比如音乐类游戏，要求玩家随着音乐的进行按下相应的按键；比如游戏电影化的表现手法，让游玩时好像在看一部电影；比如电子棋牌或者舞蹈类游戏等等。电子游戏自身表现形式的多样，使得它位于了娱乐方式的最高层。

着眼于当今最为流行的娱乐文化，可以发现它们其实都是传统艺术形式的商业化，比如电影、文学、音乐、戏剧等等。这些传统艺术形式在现代社会商业化的表现，便成为了我们娱乐的具体内容，而艺术本身是人们对于美的无懈追求。所以，作为近几十年刚刚兴起的游戏这种娱乐方式，这种我们对于美的极致追求，当然也是艺术形式的呈现。因此，游戏也许还是一种艺术。



游戏是艺术？

2011 年 5 月 9 日，美国联邦政府下属的美国国家艺术基金会正式宣布“电子游戏是一种艺术形式”，电子游戏因此可以与广播、电视等项目一起竞争申请最高 20 万美元的基金赞助。同年 6 月 28 日，美国最高法院裁决加州禁止向未成年人出售含有暴力内容视频游戏产品的法律因违反美国宪法而无效，其中，大法官安东尼·斯卡里亚宣称电子游戏是艺术，它应像书籍、漫画、戏剧和其它艺术形式一样受到美国《第一修正案》的保护。似乎，大洋彼岸的美国已经把电子游戏放在了一个相当的高度，但电子游戏是否是艺术，或者说是否是继前八个艺术形式之后的第九艺术？

我们一直在说电子游戏是第九艺术，那么不妨让我们先来看一看前八个艺术，准确地说应是八大艺术形式：绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞蹈、电影、戏剧。为了更好地说明游戏与这八大艺术形式的异同，我们可以从时空属性上来对这八大艺术形式进行分析。

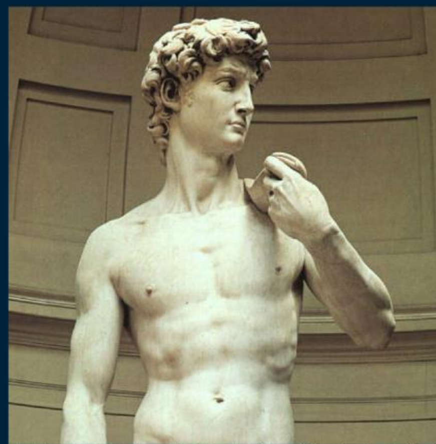
绘画艺术它起源于古人通过壁画的形式来记录实物，如今它已然成为美术中不可缺少的部分。从技术层面上来说，绘画是一个以表面作为支撑面，再在其之上加上颜色而形成的，也就是说它所依附的媒介是一个平面，具体来说就是纸张或者画布。那么也就限制了绘画的空间只能是一个二维平面。



■由于空间上限制，我们无法从侧面的角度去欣赏蒙娜丽莎的微笑。

雕塑是用各种可塑材料，创造出的具有一定空间的可视、可触的艺术形象。雕塑的出现，突破了艺术在二维空间上表现的局限，有了真正的立体感,也更加接近于真实。但是在时间上，雕塑艺术永远只存在于那一个点上，此刻便是永远。绘画、雕塑，包括建筑，他们虽然存在着空间上的属性，但这些艺术却并不存在着时间的属性。

时间是一个抽象的概念，是一种知觉，它没有办法像空间那样通过感官上的刺激使我们



直接的体会到。音乐与文学，并不存在空间上的表现，但他们通过各自的符号，通过给予我们视觉和听觉输入，使我们得以体会到了它们的艺术之美。由若干乐音在时间上按照一定规则同时或者继时的呈现，形成了有组织、节奏的序列，从而便有了音乐的首要要素——旋律。而音乐的流动也是通过这样一种时间上的呈现，而被我们所感知。时间知觉本身是一种事后的知觉，这一特征在文学上有很好的体现。我们对于文学作品的感知，是要依赖于我们对于文学作品阅读之后才会产生的想法和观点。阅读时所消耗的时间，是我们理解文学作品内容的前提条件。对于文学中的小说而言，剧情是其很重要的构成，而剧情本身的发展也是依赖于时间的发展。人们对于艺术的追求是永无止境的，自然人们不会仅仅停留在时间或者空间这种单一形式的艺术表达上，时间与空间的融合成为了人们对于艺术更高层次的追求，舞蹈、戏剧、电影也因此应运而生。



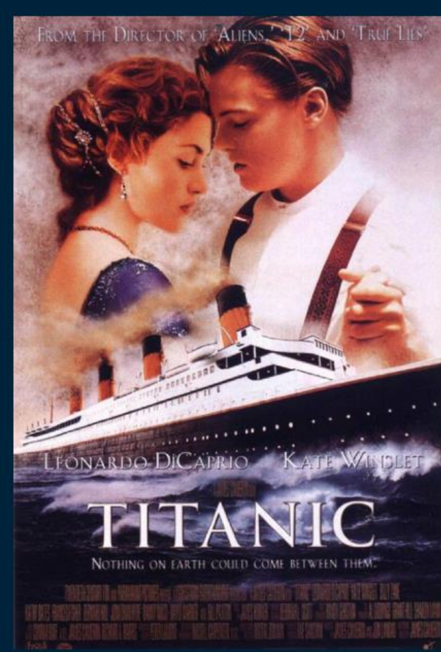
在戏剧上，那些动态的演员们通过他们自身的立体表演以及与所在空间的互动，将一个个生动的故事在时间上呈现给了观众。而电影，虽然其画面是通过平面的影布来呈现，但其实质，是将空间中立体物的活动在时间上的表现运用拍摄的技术记录下来，与绘画静止的平面表现有着区别。并且电影是一种蒙太奇的艺术，即有意涵的时空被人为地拼贴剪辑而成，时间与空间的表现正是电影本身构成的重要因素。无论是舞蹈、戏剧还是电影，他们在进行自己艺术形式的表达时，都会或多或少的借助其他的艺术形式来进行更深层次的表达，比如借助音乐来渲染气氛，通过剧情的起伏来表达情感等，也许这三种艺术形式已经站在了艺术金字塔的顶端。



将时间空间因素结合在一起，并利用其他艺术来辅助表达，艺术形式的突破是否真的到舞蹈、戏剧和电影就停止了呢？人类对艺术的追求是永无止境的，人类自然不会就此停止。传统的艺术形式，即这八种艺术形式都仅仅限制于作品本身的表达，或者说作品和观众永远不在同一个纬度或者次元。作品在空间上的转换和时间上的发展，都是作品固定好的，或者说都是作者设计好的，作为观众我们无法决定作品时空的变化，更没法对剧情进行更改。这种作品与观众之间的壁垒，成了观众更好地带入作品进行体验和感受的阻碍。作品中的世界并不是我们的世界，而作品中的主角也并不是我们，我们的时空与作品本身的时空没有任何的交集。因此，传统的艺术形式是无法打破这个次元壁的。

分析到这里，相信各位玩家已经明白我想说什么。在如今这个科技水平与信息技术高速发展的时代，电子游戏的出现在某种形式上打破这个次元壁，而其所使用的手段名为——互动。除了电子游戏独有的互动外，它还结合了前八种艺术形式的许多特征，有绘画、有音乐、有建筑、有雕塑、有剧情、有人物。它拥有各艺术形式中时间和空间的概念，甚至还可以对时间和空间进行互动的操作，从而进行创造、改变、扩大等。假若电子游戏真的是一种艺术的话，那么我想它才是艺术金字塔顶端的存在。那么我们是否就可以直接认为电子游戏就是第九艺术了呢？

在个人看来，第九艺术应该是互动艺术，而电子游戏只是互动艺术的一种。互动艺术能够使用某些装置或者设计，使得观众进入到艺术品之



中，它包括行为艺术，装置艺术等。美国互动艺术与科学学会（AIAS）每年都会将著名的游戏制作人选入他们的名人堂，电子游戏在他们看来一直都属于互动艺术的一种。所以，与其说游戏是一种艺术，不如更深入准确地说，游戏是一种互动。


■宫本茂是入选 AIAS“游戏名人堂”的第一人。



游戏是互动

一般我们说到游戏的互动，玩家们首先想起的可能会是“通过一些外在的实际动作（按键、滑动屏幕等），使得游戏内部发生相应的变化，这种变化再反过来刺激玩家的下一个动作”。而更具体来说，游戏的互动可以分为三类：人与人的互动、人与机器的互动、人与游戏的互动。

传统游戏的进行主要依托于人与人的互动，比如躲猫猫、斗地主、国际象棋等等，正是因为有了人与人的互动，这些传统游戏才得以进行也变得有趣。依托于互联网，如今的电子游戏也有了很多人与人的互动，无论是网络游戏还是单机游戏的联网模式，玩家与玩家之间的互动变得愈发地频繁与重要。

人与机器的互动、人与游戏的互动两者联系紧密，人、机器、游戏三者紧密连接。玩家通过一些动作与机器发生互动，这种互动会在游戏内部产生相应变化，这些变化通过机器反应出来，再刺激玩家的下一个动作。对于没有联机要素的单机游戏而言，游戏性的高低与这三者互动是否融洽息息相关。也就是说，一款游戏好不好玩得看玩家个人喜好（人）、所在平台的设备（机器）、游戏本身的设计（游戏）这三者。

如果说互动才是游戏所区别于其他艺术形式的特征，那么如果我们把互动性剥离，只留下画面、剧情、音乐等传统艺术特征，那么这样的“游戏”还吸引人么？其实，游戏视频这种形式便是剥离了一款游戏的互动性，保留了其剩下的所有特征。而如今依然有不少玩家去看游戏视频，也能够说明如今的电子游戏已经具备了丰富的传统艺术特征。当然，吸引玩家看游戏视频的原因还有很多。

如果我们进一步去探讨互动的本源，我们会发现互动其实是一种心理的变化。正是因为外界的因素给予我们一些变量刺激，引起了我们心理的变化，才会产生动作上的反应，从而产生出了互动。所以，与其说游戏是一种互动，不如追根溯源，游戏是心理学的应用。

游戏是心理学的运用

为什么这个游戏好玩？为什么这个游戏不好玩？是哪些游戏的设计让游戏好玩？进行怎样的游戏设计能够吸引玩家？不知道各位玩家在玩游戏时会不会去深究这些问题，这些看似没法回答的问题其实都可以用一些游戏的理论进行解释，而这些游戏理论都会以大数据分析与心理学为基础。在如今这个游戏越来越复杂的时代，在现在这个竞争无比激烈的游戏业，按照所谓的经验随心地设计游戏是很难获得成功的，那些成功的游戏作品背后一定有着无比出色的游戏设计，而心理学相关理论的运用更是必不可少。

心理学中的行为主义相关理论在游戏中多次被运用，这一流派主张以客观的方法研究人类的行为，从而预测和控制有机体的行为。著名的条件反射学说、斯金纳箱等都来源于这一流派。当网络时代来临，网络游戏大行其道，社会心理学的不少理论也被运用到了游戏之中，毕竟网络游戏本身就是一个小的社会。所以，如果你沉迷于某款游戏中无法自拔，那其实正好说明了这款游戏设计的成功。



■在鼓励玩家消费的手机游戏中，更是有大量心理学理论的运用。

与其他历史悠久的学科相比，作为中间学科与边缘学科的心理学确实太年轻，但这 100 多年的心理学研究却对当今社会产生了深远的影响。可以说，无论是政治、金融、教育、管理等等领域，都有着心理学理论的支持，而作为本质是心理互动的电子游戏更是如此。心理学的主要研究对象是人，它主要想解释的也是人的心理活动规律，所以，如果你真要问我游戏到底是什么的话，我会告诉你：

游戏就是我们！

游戏就是我们



回到一开始那个关于电子游戏是不是“电子毒品”的论断。如果是在十年前，电子游戏还没有像现在这般大放异彩，我也许很难对这一论断作出判断，但正因为是现在这个时代，我可以说：电子游戏不是“电子毒品”！之所以做出这样的论断，并不仅仅是因为游戏不会产生生理依赖，也不仅是因为游戏已经具备了不少传统艺术形式特征，而是因为玩游戏的人太多了！游戏就是我们。

当一个群体发展到一定大的数量后，我们就很难用社会的准则去衡量他们所从事的事情是对是错，因为这个群体就是社会本身。比如宗教，任何宗教的兴起都是从人数很少到教徒众多，都是从一开始的被打压到被社会接受到成为社会的一部分。比如艺术，任何艺术形式的开始都是让大众短时间内难以接受的，因为它们并非是人们的固有认识，这种对平衡的破坏是会引起人们的厌恶情绪的。摄影艺术一开始时被绘画艺术家们称之为“妖魔邪道”，我们要画这么久才能完整呈现的风景你们咔嚓一下就好了。



■很难想象摄影艺术在曾经被认为是“邪门歪道”。

所以，衡量事物对错的，并非是某种准则，而是时间。时间这位筛选者，会去其糟粕留下精华，历史终将会告诉我们一切，只需慢慢等待游戏变成我们的那一天。



之所以用上面那些看似合理的推论分析来探讨游戏的本质，其实是想告诉大家，在现在这个时代，游戏已经超越了我们的想象，更超出了它本身的意义。它可以是一种信仰、一种娱乐、一种艺术、一种互动、一种心理学的应用，它更是我们本身。至于游戏到底是个啥？玩得开心就好啦！

杀出重围 底线

文 James Swallow
编 三日月
美编 蚊子



序章

即使装备着电击棍和全身护甲的警察们像黑影一样把她团团围住，他们还是费了不少力气才把成功把她制服住。她尝试过大声呼救，但即使这一切是发生在光天化日下的大街上，依然没有一个人对她伸出援手——即便有人想伸出援手，一看到她额头上的疤痕后就会立即打消这个念头。

在旁人眼中，雅莉克丝·维加（Alex Vega）是一个强化人，而且就像是常识一样，他们都觉得强化人很危险，所有强化人都犹如一个定时炸弹一样。

在警察的围攻下，她失去了意识。而当她醒来的时候，她在一辆小货车里而且头痛得要死。而由于布拉格后街那颠仆的路况，被绑的她在车里里像个皮球一样颠来覆去。

在她的对面，有三个犹如雕像一样的守卫在监视着她。他们的装备异常统一：他们都戴着看不到脸的头盔和由强化塑胶制造的护甲，整个身子看起来就像是一个雕像一样。在维加的眼中，面前的这三个人比她还像机器人。

第一章

维加开始觉得情况有点不对劲时，是在植入体内的GPS显示他们已经驶过最近一个管辖区的时候。车子完全没有停下来的迹象并一直驶到市中心的重建区。从车窗的缝隙看出去时，维加看到了圣域（Santeau）集团工人们不分昼日努力改建这座城市所留下的脚手架。而当他们到达旧城区，维加看到四周都是废楼时，她意识到了一件事：这些人是来杀她的。

她试图反抗，但他们装备着电击棍。维加曾经想启动她体内的通讯器，但信号很不稳定。这肯定是刚才受到的电击影响到它的信号，不过她也不能肯定就是了。

她再一次失去了意识。当再次醒来时，她发现自己被关在了一个黑漆漆的牢房，牢房里弥漫着焚烧木头的臭味。维加很快冷静了下来，就像当年钟楼（Belltower）教她的那样，先检查自己身体是否安好和有没有受伤。由于之前的攻击和碰撞，她身上的伤口数量多了不少，伤口渗出的血甚至把强化肢体连接处给染成了丑陋的暗黄色。她体内的强化肢体诊断器也在不断地显示错误，无论是GPS还是通讯器都处于瘫痪状态。

维加刚想挪动一下就发现自己的双手被手铐铐住。这个手铐不光锁得紧紧的，而且上面还有一个闪着蓝光的装置。从这就看得出攻击她的人是完全不给她一点逃出去的机会了，这是一个小型的电子脉冲装置，一旦开启就能使其附近的强化肢体无效化。

维加不禁低声咒骂了一下。她体内大部分的强化肢体都是小型的被动部件，例如入侵电子设备或者通讯用。但还是有那么一个强化是适用于当前状况的，那是一个光学迷彩部件，这个可以提供短时间隐身的部件现在被完全废掉了。如果这部件还能用的话，维加可以轻而易举地逃出生天。然后没有迷彩的话，她就只能靠其他方法脱身了。

维加把手伸出了牢房门然后试了一下锁，虽然也没多大期望，但门果然是锁得死死的。门锁不是什么高科技，通过放置在这附近的某个按钮可以轻松地打开门锁。她看了看天花板那一闪一闪的旧灯管，就在此时维加意识到一件事：她不是这牢房的惟一住客。还有一个男人在深处的另一个牢房里，维加甚至还能听到他低声埋怨和哭泣的声音。

接着传来了脚步声，那是拖着脚在水泥地上行走才能发出的声音。在维加对面的牢房里，一个大约20岁左右，黑头发戴着兜帽的男子向她缓缓走来，并用他那机械化的双手抓住牢房的铁栏。

“我们到底被关在一个什么鬼地方？”维加问道。

此时远处传来了活塞运作时的嘶嘶声，关押区的大门打开了。兜帽男没有回答维加的问题便回到了自己牢房的深处。两个警察从大门处走了进来，和维加第一次见到他们时一样，此时的他们依然全身武装。趁这个机会，维加也第一次留意到了他们身上并没有佩戴着证明其身分或者管辖范围的警察证件。虽然他们身上还是装备着那个可以记录下警察执行公务经过，以此来防止他们滥用职能的摄像头，但维加心里很清楚，凡是电子制品，只要你有相应的知识关闭它们，它们也只是电子垃圾而已。

其中一个警察用警棍敲打了一下维加牢房的铁牢，并用捷克语咒骂了维加几句。“我猜，你就是那个被我踢到蛋的警察？”维加略带讽刺地说道。

“废铁，嘴放干净点。”另外一个警察第一次张嘴说话了，她的声音变得尖锐且严厉了起来，“你应该庆幸当初拒捕的时候我们没有一枪把你打死。”这句话不光恶毒，而且发至心底，看来这个女人就没当过维加是人类。从她的眼里，维加只看到了恐惧、憎恨和悲伤。这可不是第一次维加看到别人用这种眼光看着她了。

“不是我想拒捕，”维加尽量用平和的语气回答道，意图把当前紧张的气氛缓和一下。虽然呆在布拉格的时间不算长，但她就曾经数次无故被布拉格的警察纠缠过。这个城市曾遭受过很多次灾难，而这些灾难所带来的伤口需要一段很长的时间才能愈合。而令人伤感的是，强化人危机带来的伤害比这些灾难都还要痛苦和深远。

“我被捕了吗？接下来你是不是要宣读权利了？”

“强化人才没有权利一说，”那个被维加踢到蛋的警察说话了，“你看起来和强化人权组织（ARC）是一伙的。”

“你错了，”维加反驳道，“我才不是什么激进分子——”

“但你涉嫌恐怖活动，”女警察打断了维加的话，“你为谁效力？雅莉克丝·维加，一个美国人在我们的城市里做什么？”她拿着一个平板电脑，上面显示着维加的个人资料。

“我是个机师，开运输机的。”维加开始回想起她的“角色设定”，“我在雷贝迪国际机场工作。”虽然不全是真话，但至少这部分是真的。

“他们竟然让你这个机器人开飞机？”男警察以嘲讽的语气说道，“如果你……”他用手指着维加，“坠机的话怎么办！”

“不会的。”维加顿了一下，她决定换种交流方式，“好吧，我拒捕是我不对，攻击你的下体也是我冲动的错。打电话给我老板吧，他会把我弄出去的……”她停顿了一下，“可能交点额外的‘罚款’给你们就可以了吧。”

“你是在贿赂我们吗？”女警察把身子伸了过来，维加的脸映射在了头盔上的面罩部分。她上下打量了维加后说道：“交多少钱你都出不去，而且没有人会想念你。”女警察打了一个响指，男警察跟着她离开了牢房，大门再一次被关上了。

“他们想要的不是钱。”对面牢房的男人终于开口了。现在他站在的灯光下，维加能清晰地看出他双手和双脚被换成了机械义肢，双眼下的金属附件也意味着他的双眼也同样被强化过，其中一只没有被换成义肢的手上还装备着和维加类似的强化附件。神秘男子用手指指了指自己，“他们想要的是这些。”

警察离开一段时间后，维加继续仔细观察牢房里的四周。“我们在什么地方？”维加大声问道。

“某个警察局，”男子回答道，“自从那次‘事件’（原文为捷克语）后这里就被遗弃了。在那次事件中，这里的强化人警察首先把这里的人全杀光，然后开始自相残杀……”

“是啊。”维加再次尝试了一下强行打开牢房门，依然无功而返。在那次事件中，占总数百分之七十以上，数以百万计的强化人失去了理智并开始攻击其他人。维加试想了一下，失去理智的人里大部分的义肢都是民用的，杀伤力不高，但这里的强化人警察可不是，还有那些战斗力超强的特警，他们陷入疯狂后的杀伤力可想而知。想到这里，维加倒吸了一口冷气，她不禁怀疑刚才那位对她冷眼相对的女警察是不是也在那次事件中失去了某个对她来说很重要的人。

在那次事件后，整个世界都变了。一个

雅莉克丝·维加



安保公司“钟楼”前雇员，主要负责驾驶运输机。在游戏《杀出重围 坠落》中被卷进事件后开始和神像联合体一起行动，在《杀出重围 人类分裂》中和主角亚当·詹森一起行动。

本来触手可及的光明未来突然间毁于一旦。人类开始惧怕甚至针对像维加那样的强化人。强化人不可能再被平等对待了，维加想道，我们将会永远被愤怒和恐惧的眼光所歧视。

但事实上，社会上的绝大部分人并不知道这次事件背后的真相，而维加通过某种不太愉快的方式得知了这个真相，这段经历也永远地影响了维加的人生。虽然听起来有点难以置信，但事实上在这次事件中所有人都被某个隐藏在大众背后的强大组织操控了，而且一切还没有结束，这次事件只是一个庞大计划的一部分而已。这个组织的成员自认自己比世界其他人都更加优秀，他们是这样想的，也是这样做的。



这一切听起来有点阴谋论的味道，因为这本身就是一个阴谋。维加回忆起了一切，她的血液开始沸腾了起来，并慢慢握紧了拳头。现在发生在她身上的这一切，这些倾泻在她和其他强化人身上的仇恨，都是因为一些自以为高人一等，把活人当做棋盘上的棋子的混蛋在背后操纵一切和歪曲事实而已。

“有人会来找你吗？”男子问道，从他的声音可以听出来他还是对此抱着一点希望的。但是维加并没有回答，男子又陷入了悲伤当中，“我们这下死定了。”

第二章

风向发生了变化，然而远处的警车声并没有停止。

维加知道如果从她现在所处的办公楼外下看，她还能看到刚才在纽约市内战斗所留下的黑烟。

“他们会来追捕我，”维加低声说道，哈德逊河上的冷风使她不由得抱紧双臂。“我做了这种事情，他们不会轻易放过我的。”

萨克逊看了看她，“‘他们’指的是钟楼吗？”他盯着维加那件还留有钟楼那标志性的公牛头标志的大衣。在两天前，维加还是他们的员工，现在她被认为是擅离职守，悬赏单上写满的都是她的大名。“你说对了，他们不会轻易放过你。”这个肌肉发达的英国人看了看远方，留意着还有没有敌人追击他们。

刚刚逃走时所留下的汗水配合低温，身体冷却下来的维加不禁打了个冷颤，她现在惟一想去的地方就是她爱机那暖和的驾驶舱，只要把门锁起来，那里就是她心目中世界最安全的地方。说到飞行技术，维加自认是世界一流水平，但在这里，她只会毫无作为。

此刻她想要的东西只有一个，那就是自由。不过从刚刚发生的事情来看，自由正渐渐变得遥远了起来。回忆起她在巴拿马的时候，那是她第一次和本·萨克逊有了交集。那时的维加还单纯只是一个在钟楼工作的“的士司机”而已。那次也只是一个简单的任务，维加需要搭载一位来自世界卫生组织的调查员去调查关于地下交易强化肢体的案件。然后这个任务变得一团糟；调查员被杀，她得知了钟楼隐瞒了无数无辜者死亡的真相。她一头栽进了一个大阴谋当中，然后她变成了这次事件中的最后一环，一个在钟楼眼中必须消灭的“不稳因素”。

为了逃走，她被迫成为了萨克逊对抗阴谋这场“圣战”中的一员，从澳大利亚到美国，最后是纽约和刚刚的战斗。维加完全没预料到事情会发展到这个地步，她那梦寐以求的稳定生活也已经离她远去。但现在这一切都结束了，她自由了，博弈的双方再一次回到了同一起跑线上。

“在我看来啊，”萨克逊开口了，“你现在有两个选择，一个是逃走，另一个是反抗。”他伸展了一下他的机械义肢，“我试过选择前者，我还有安娜隐藏了起来，想借此躲过即将到来的风暴……”和维加一样，萨克逊也是在得知了钟楼的所作所为后离开了钟楼，他的朋友，安娜·凯尔索则是发现了隐藏在美国机密机构内部的内鬼后和他落到了一样的境地。

“然后呢，这个选择正确吗？”维加问道。

“不。”他张开了双手，“安娜差点就死了，如果你没有来救我的话，我大概也和她差不多。”

“不客气（原文为葡萄牙语），钟楼的前雇员们总得互相照应嘛。”维加虽然想说点俏皮话来缓和气氛，但效果看来不太好。

“雅莉克丝·维加不是那种会逃跑的人吧，”萨克逊说道，“我说对了吗？”

“你以为我不想逃的吗？是那些混蛋逼我的！他们让调查员的死看起来像是我杀的一样，使我不能向警察求助……”维加抑制不住自己的愤怒，“是他们让我变成了一个受害者，而不是我想成为一个受害者！”

“这倒不是，”萨克逊说道，“你有反抗的才能，而我认识能用得上这种才能的人。你想夺回你的生活？雅努斯可以帮到你。”

“雅努斯？”这个名字读出来时感觉还有点怪，“我记得你曾提起过这个名字。”维加对于这个名字几乎一无所知，她所知道的就是雅努斯是一个很厉害的黑客而已，“他是你的朋友吗？”

萨克逊微微一笑，“说起来有点复杂，我会介绍他给你认识，而他是个什么样的人，你还是眼见为实比较好。”

本·撒克逊



同样是安保公司“钟楼”前雇员，主要负责保安工作，曾在英国特种空勤队服役过。小说《杀出重围 伊卡洛斯效应》的主人公之一，曾是《杀出重围 人类革命》中主要反派“暴君小队”的一员，后来背叛了钟楼加入了神像联合体，期间曾和美国情报人员安娜·凯尔索一起行动。在《杀出重围 坠落》中被雅莉克丝·维加救了一命，在澳大利亚和纽约一起并肩作战过。

第三章

维加停止了对过去的回忆。她再次看了看四周的牢房，纽约那时的恐惧曾经困扰着她，但她成功克服了它，而现在这份恐惧仿佛要重新苏醒过来一般。

“跟我说说你叫什么名字，你怎么到这里来的。”她问兜帽男。

虽然一开始显得有点谨慎，但兜帽男最终还是开口了。他说自己名叫伊文，而随着夜色的降临，他开始对维加娓娓道来。

他是在两天前被警察们从坎帕公园捉到这里来的。他不肯说他为什么深夜在这样一个地方，因为在没有相关文件的情况下，深夜在这种地方无疑是自找麻烦。

伊文向维加展示了他的伤口，这伤口可比维加的严重多了。他尝试过逃跑并反抗，但警察最后还是包围住了他并朝他射击。

“我原本以为他们会杀了我然后把我从桥上扔下去，结果我被他们带到这里来。”他继续回忆道。

维加懂的，在2029年的布拉格，一个强化人的生活会困难到一个什么程度。虽然布拉格的警察对待强化人一直不太友好，但即便如此伊文所遭遇到的一切还是显得有点过分。

“你有跟被关在这里的其他人说过话吗？”维加问道。

伊文点了点头，“你所处的牢房之前关着一个男人，我猜他大概是医生吧。”他指了指自己的头，“他这里还装有很多机械植入物。今天早上警察们把他带走了，接下来我就听到他的尖叫声，然后就没有然后了。”

“你说他们想要的是我们的强化肢体？”维加低声说道，“他们就为了这个？像个收割者一样？”收割者是一个臭名昭著的犯罪组织，这个组织专门绑架强化人并把他们的强化肢体摘下来然后卖出去。

“像我们这种人即便失踪了也不会有人在意的。”伊文说道，“在相关法律公布后，强化肢体不再是合法的东西了。”他抬起了自己的机械手，“在黑市里，我的手可以卖出原本定价的五倍价格。”



听到这里，维加不禁感到有点恶心。她的大部分强化部件都装在了她的皮肤、神经和脊椎里。伊文被拆个义肢可能还能活下来，但维加如果被拆那就死定了，而这大概也是伊文之前提到的那个医生的最后结局。

“我很讨厌他们，他们的所作所为简直不能用言语表达。”伊文愤怒地咬了牙。伊文跟维加说道，在被捉之前，他还准备要当一个强化肢体方面的机械师并梦想成为这座城市里手艺最好的那一个。他骄傲地说出了他的梦想，他是一个有未来的人。

但就和大部分经历过那一天的人一样，无论你是不是一个强化人，这个未来都随着那天而消失殆尽。“他们不懂，他们觉得我们只是动物而已，所以他们就像对待动物一样对待我们，把我们关在笼子里，然后随意宰杀我们……”

“我们现在都沦落成为动物了？”维加打断了他的话，“我不相信这种鬼话，我们要坚持自我，我们必须变得更好，这样才能算得上是一个人类。”

伊文听着维加的话，说道：“你说的话和洛克一样！”

“塔罗斯·洛克？”这位ARC的领袖和他的ARC一起在欧洲兴风作浪，在布拉格中他们甚至还有一个强化人自己建立的住处，他们称之为傀儡城。

如果他所说的话是真的，洛克正努力寻找消除自然人与强化人之间隔阂的和平方法。但他可不是一个人说了算，ARC内部还有另外一股声音，他们和洛克的目标一样，但却是通过暴力的方式。

“他是个好人。”维加说道。

“他只是个理想主义者而已！”伊文激动地说，“他根本就不懂现状……”

“那你觉得现状是什么？”维加温和地问道。

“我们不能继续扮演着受害者的角色，我们要夺回控制权！ARC内部就有人懂得这个道理！”他用他那金属手指指了指牢房外头，“那些腐败警察？我们不反抗的话，你看看他们是怎么对待我们的。在现在这个时代，你不能成为猎人，你就只能成为猎物！”

伊文变得有点失控了，“但是炸弹袭击和暴乱并不能让一切恢复正常。”维加反驳道，“这只会让仇恨强化人的人越变越多并证明他们的所作所为是对的。我们必须变得比他们更好，让这个世界知道他们是错的。这样我们才能和他们平等相处……”此时维加总觉得这话谁曾经说过一样。

“当他们割开你的身体的时候，你还能说出这种漂亮话出来吗？”伊文大声说道，“他们能逍遥法外的原因就是因为没人在乎我们，我们所有人都需要用战斗来阻止这一切！”

伊文说的话让维加再次陷入了回忆当中，曾几何时，维加也和伊文一样愤怒。

加尔文·昆恩



神像联合体的特工，在《杀出重围 人类分裂》的DLC《The Missing Link》中成为卧底潜入怀夫曼检查站。在那里他和被钟楼捉到这里的亚当·詹森相遇，并和他一起把检查站的存在公诸于世。

第四章

虽然从外头看来，“好味道伙伴”餐厅招牌的灯早就关了，但是门还是开着。维加警惕地走进了门，此时外头蒙特利尔的天正下着大雪，街道上空无一人。在深夜，作为市中心的一部分，此时的办公区就像是个鬼城一样寂静。

维加环顾四方，她的手摸到了放在大衣里的左轮手枪，但她没有就这样拔枪。在离开钟楼数个月并开始成为自由佣兵的这段时间，维加明白了一个道理：逃脱计划比其他什么计划都重要得多。

她观察了一下那些空无一人的桌子，除了一个用来制作三明治的机器人外，这里空无一人。她松了一口气说道，“那么，这次我能和你面对面见面了吗？”

一个原本用来展示今日推荐菜的全息影像被自动开启了，一个人慢慢地从影像里浮现了出来。影像算不上清晰，至少维加分不清这个“人”到底是男是女。“你好，维加。”雅努斯开口了，“对不起让你失望了，我顶多就只能做到这样了。”

“好吧，”维加其实早就预料到了，但她还是不禁感到有点失望。“我猜这次我又只能和一个幻影对话了？”

“我会改进的，”影像说道，“在这里我感谢你护送卡多索医生穿越多伦多边境。”

“尽我所能而已，”维加说道，边用脚踢了一张凳子出来，然后坐在了一个能同时看到影像和餐厅出口的位置。“我想问你，这就是神像联合体（Juggernaut Collective）的工作吗？护送人或者其他什么秘密包裹过边境？我做这个都几个月了。”

“我知道，”影像回答道，“从一开始本杰明就跟我说过你更适合那些比较‘激烈’



的任务。我为我没有把你分配到这些任务而道歉。但我可以保证的是，你没在干白活。”雅努斯那张虚构的脸仿佛正在观察维加，“神像联合体把那些，因为背后操纵者而受害的人联合起来。有时候，要想击败我们的敌人，看似枯燥的物流工作也是需要的。”

维加开口说道：“我跟你混的根本原因是我想向那些人反击，我懂你说的，但就我的个人感觉而言，我不觉得我在击败这些敌人。”维加往前探了探身，“我想做点大事，我想狠狠地反击他们。”

“我明白你的感受，”雅努斯回答道，“在过去几个月，我研究过你的资料。”全息影像的一部分变成了一个数据表，很多文件和数据正快速显示着。虽然看不太清楚，但维加还是看出了这些是她在钟楼时的任职资料、犯罪记录、童年时的照片、机师执照，几乎所有有关于她的一切资料都被显示在上面。“请不要觉得不安，你要觉得这一切都是必要的。我必须了解你到底是个怎么样的人。”

“好吧……”维加不知道该说点什么回应他好。

“我们的敌人曾不止一次尝试过渗透进我们的组织。”雅努斯继续说道，“光照会，我光说这个你就知道他们有多害怕我们了。”

“我听说这些老人就像是怪物一样控制着这个世界。那为什么我们不去对付他们呢？”维加开始觉得有点烦躁了，“你需要能信任的人，我理解，然后现在你有能信任的人。那么老实跟我说，我们什么时候去对付他们？”

“事实上可没那么简单。”影像摇了摇头，“贸然行事只会坏事，我们要打持久战。仔细挑选可获取最大收益的战斗，我们必须要循序渐进。”

维加生气了，愤怒使她不由得站了起来，“而就在我们打持久战的时候，那些混蛋就肆意扭曲这个世界。我知道这个道理，但我同时也想做点什么。”

“我们会的，”影像坚定地说道，“不要误解，我们时刻在反击，但这并不容易。这场战斗，它所涉及到东西太多了，我们要赌上几乎……一切。”

“我准备好了。”

“我同意她说的话，”维加看到一个男人，一个强化人走进了餐厅。他露出了不怀好意的笑容，“雅莉克丝，我想让你见一个人。他是我的一个联系人，我想你俩应该会合得来。”

这个男人打了个招呼，然后继续说道。“好了现在，维加小姐是吧，我名叫加尔文·昆恩。很高兴认识你。”

维加看了他一眼，她见过这种人：投机分子。“你想要什么？”

“这就说来话长了，你可以称呼我为一个社交工程专家。”

“噢，”维加确定了自己的看法，“你是说骗子。”

第五章

过了一会后，三个全身武装的警察走了进来，其中一人用警棍敲打着牢房的铁栏让维加远离牢房门。接着他们用控制器把牢房门打开，两人一人一边抓住维加的双手并将其带走。此时的维加没有任何反抗，至少现在还不到时候。维加知道她需要耐心等待机会的到来，虽然伊文的想法不无道理，但依然需要谨慎行动。可以确定的是，他们把维加带到了一个类似医疗室的地方，而这个医疗室里的大部分设备早已被废弃。

在医疗室所处的走廊的更深处，维加看到了另一群警察。他们中有部分人并没有戴上能遮盖外貌的头盔，不过当维加想再细看的时候，他们发现了她的意图并把脸转到了她所看不到的方向。

他们不想让维加看到自己的脸，即便他们即将要杀掉维加，此时的他们依然相当谨慎小心。如果维加体内装有能记录影像的强化部件，那这个部件所留下的记录即便在维加死去后也有可能毁掉他们的前程。警察用的强化部件拆除器多用于义肢或者武器系统，但对于神经范畴的强化部件来说，这个拆除器就派不上用场了。

那些警察看似对此相当熟练，他们肯定已经干这个有一段时间了。其中一个警察朝维加走来，而那两个抓住维加的警察也在这个时候松开了手。虽然在他们说话的时候头盔会一闪一闪的，但维加完全听不到他们在说些什么。看来头盔把他们的声音完全隔绝开来，他们是靠通讯器互相沟通的。

虽然一直在观察，但维加也没闲着。她眨了眨眼，并强行重启了装在其身体内部的通讯器。虽然不知道有没有用，但总比什么都不干强。

牢房的电子锁和医疗室里那个还能运作的拆除器，这一切都意味着这个地方还有动力，有动力就意味着有提供动力的地方，也意味着这一切不仅仅只是几个腐败警察就能策划的。维加从进入这个建筑后就一直没有收到任何信号，然而这些警察却还能用通讯器进行交流，这就意味着他们并没有使用信号干扰装置。

维加的通讯器正慢慢恢复正常。这个通讯器可和民用的不一样，这个也算是雅努斯给她的一份“入职礼物”。维加利用它扫描了一下警察的通讯信号，并尝试将自己的通讯信号融合到他们那里。



ARC激进派的一员，在《杀出重围 人类分裂》开头有短暂出场过并从维加身旁走过，他出场不久后火车站就发生了爆炸事件。

当维加正在做这种事情的时候，一个看似是他们长官的人走了过来，然后打开了生物扫描仪并将仪器对准了维加。当看到那紫色的光线时，维加不禁本能地退缩了一下。维加曾见过这种仪器，这种仪器会扫描人体内的强化部件，然后把资料传回到附近一张桌子上的电脑。

突然间，维加的通讯器里传来了人声，看来通讯器终于生效了。

“没有人会保释她出去的，”维加认出来这个声音的主人是那个被她踢了下体的警察，“她没什么特别的，就比傀儡城那些垃圾好一点而已。”

而那个女警察的回复却让维加心寒，“她只是又一个等待屠宰的畜生而已，是时候交货给达维尔（ Dvalis ）家族了。这个月的货还没有交给他们呢，他们快没有耐心了。”

“谁管他们啊，”这个声音维加还是第一次听到，男性而且鼻音很重，“我们是冒着风险干这活的！为什么我们还需要和他们合作？”这个人中等身高，此时他的双手正举在半空中并振振有辞。

“我们需要他们来对付强化人，”女警察义正辞严地说道，“难道你想自己来对付他们？”

对于维加来说，达维尔被扯进这件事一点也不奇怪。这个东欧最大的犯罪组织之一盘踞在捷克共和国和布拉格，其“经营范围”包括毒品、情色事业、收保护费、走私武器和人口……反正应有尽有，凡是能赚钱的违法事业，他们都有份。但一般来说，他们都只专注于自己的市场也没有太大的野心，他们不会关心什么“全球市场”也不会关心什么全球危机。

就个人而言，维加觉得达维尔和光照会没什么区别。坏人就是坏人，没什么好说的。不过就现在看来，没有强化人能活着走出这个建筑。

不管是什么原因，贪婪、仇恨还是单纯就是不喜欢强化人，这些警察选择和犯罪分子同流合污，然后把那些强化人当成猎物再当成畜生宰割掉。

“叫拉迪奇（Radich）的手下过来，”女警察说道，“我们需要在夜班轮班之前把这些货物从这里弄出去，要不然上头的那些人又会问我们把通讯器关了去做什么去了。”



那个受伤的警察盯着维加，维加的脑海里出现了他的声音，“我来处理她。”

“先处理掉兜帽男再说，”站在扫描仪旁的警察说道，“他身上的义肢都是高级货，我们需要完整无缺地把它们摘下来。”

他口中的“兜帽男”指的是伊文，维加也知道快没有时间了。她回想起了当他们包围住她的时候她所发出的那个求救信号，那个求救信号是神像联合体内部专用的。他们有收到我的求救吗？还是说那个信号消失了，然后雅努斯、昆恩还有其他人就再也找不到自己了？

“把她带回牢房里，”女警察说道，其他两个警察听到后慢慢向维加走来。

维加的行动比自己想象中的还要快，她抓住了扫描仪的探头然后把它拉了过来，接着把它用力砸向了其中一个警察。仪器破坏后露出的电线所导致的漏电狠狠地让这个警察触电了，从通讯器里维加能听到这个警察的惨叫声。

维加继续行动，她通过左边早已倒塌了一半的墙壁回到了走廊。在那里满身护甲的警察堵住了她的前路，而此时维加也感受到了身后的追兵正在步步逼近。他们的护甲可以抵挡点45口径子弹的直接攻击甚至可以让利刃攻击无效，但缺点是太笨重了，而这个缺点让维加有机可乘。此时维加的实战经验和运动天赋就派上了用场，但她也同时知道，只要她被他们抓到哪怕一次，那一切就结束了。

维加朝着走廊深处的楼梯冲刺，往下的楼梯早已被破坏，因此只能往上走。在逃跑的时候维加不断通过跨越楼梯围栏以加快速度并和身后的追兵们拉开距离。

“这个废物到底想逃去哪里？”通讯器里说道。

维加自己也不知道这个问题的答案，她已经逃到了很高的层数，这已经不是跳窗逃跑还能安然无恙的高度。而在不断往上逃的过程中，维加也意识到这个逃脱计划有点欠缺考虑，这可能也是她人生中作出的最后一次决定。

不知不觉维加已经来到了建筑的第五层，也就是最顶层。这个楼层的走廊满是焚烧后留下的烟尘，无论是墙壁还是天花板都好像在很久以前被烧过一样。维加的鞋子不断碰到破裂的玻璃和子弹壳。在这一层的很多墙壁都有被焚烧和枪击的痕迹，不过由于被破坏得太过严重，到底是火还是子弹破坏了这些墙壁已经不为人知。

维加继续往通向楼顶的紧急通道跑去，她一脚踢开了门然后来到了屋顶。外面正下着雨而且气温很低。维加看了看下面，下面的街道中空无一人。

“她在楼顶！”通讯器里的声音说道。追兵很快就来了，维加需要在此之前制定出一个计划。

维加跪了下来，把她的手铐一次又一次地往地面上撞。没有戴上手铐的另一只手则在按着放在她耳后的通讯器开关。“雅努斯！”维加朝市中心的方向大声喊道，“追踪我现在所处的位置！我需要救援，你听到了吗？”

什么回复都没有收到，维加此时也想到了一件事。如果风险太高的话，神像联合体会视情况而决定放弃她呢？

“耍小聪明的废物！”维加的身后传来了愤怒的喊声。她回过头来，两个全身武装的警察正拿着电击棍慢慢向她靠近。“你无路可逃了。”

另一个警察，那个女的正在通讯里吩咐她的同伴，“别打头和背部，那两个东西可值钱了。”

随着电击棍的落下，维加再次倒下，痛苦慢慢地再次包围住了她。

第六章

飞机不断地从下方的街道上方通过，维加此时正稳稳地坐在驾驶舱里。她的手紧紧握住飞机的控制杆并慢慢地调整着飞机的引擎和双翼，她试图让飞机以尽可能安静的前提下飞行。

“保持隐秘。”昆恩一边说道一边靠着维加的肩膀，“这个城市里有很多线眼，而我们最不想被他们知道的事情就是神像联合体偷偷混了进来。”

维加撇了撇嘴，故意把手从控制杆拿开，飞机立即往下坠落。“要不你来开？”

“不了！”昆恩紧紧抓住了维加椅子的背部。

“那就不要指手画脚。”维加双手重新握住控制杆，飞机再一次回到了正常高度，“我跟你说过不止一次，不要跟我套近乎。”

“完全明白，”昆恩回答，“我只是想给你提前做好心理准备而已，底特律可不是什么友好的城市，雅莉克丝，即便在强化人失控的事件发生之前，这个城市也不算友好。我们需要加倍小心。”

维加没有回答他，她的注意力集中在了下面那些漆黑一片的街道，街道上满是被遗弃的建筑物。要不是维加事前了解底特律这座城市，她会以为自己在飞过一片战区。“我想在那次事件中底特律肯定受到了不少的伤害。”

昆恩耸了耸肩，“这里一直都是这样。如果没有资金资助的话，这个城市早就死了。但人们就是不能放弃这里，太多人，太多和我们一样的人居住在这座城市。他们不肯放弃也不愿松手。”

“我明白了……”维加开始在上空慢

盘旋以寻找降落的地点，“你说你认识那个要加入我们的人？”

“是的，”昆恩得意地笑了起来，“亚当·詹森和我可是老伙计。”

维加皱了皱眉头，“天啊，你就不能正经说次话吗？如果我要跟你一起行动的话，我需要知道真相。我读过这个人的档案，而如果我没猜错的话……你确定你见到詹森时他不会一枪崩了你？”

“我承认在那次怀弗曼银行事件（Rifleman Bank）后，我们之间是出现过一点小小的信任危机……”

维加回忆起了雅努斯曾提过这附近曾有一个钟楼设立的秘密监狱，昆恩奉命去潜入里面当卧底深入调查，而在事迹暴露后，联合国派出了国际刑警组织把那里一窝端了。而就在那个时候维加开飞机过来把昆恩在被警察捉走之前救了出来。就维加看来，那次营救行动的收获还是挺大的。

现在雅努斯派遣维加和昆恩去寻找一个位于底特律无法地区的前警察。这个身分不明的黑客找到了这个男人最有可能所处的位置，那是一个他以前联系人所留下的据点之一。

“詹森很像你，”昆恩还在说个不停，“坚定不移，而且嘴上不饶人。”

“是吗，我开始喜欢上这家伙了。”

昆恩的语气突然变得严肃了起来，“小心行事，他对于神像联合体接下来的任务来说相当重要。我们需要说服他跟我们合作。对于神像联合体来说，他是个重要的战力，但一旦我们放松警惕，他的不稳定性就会给我们带来威胁。”

维加成功地降落在了一个破旧的街道里然后关掉殷勤，“你凭什么觉得自己能说服他？”

“我有他想要的信息。”

她解开了座椅上安全带，把头转向了昆恩，“这就是雅努斯招募你的原因？我很好奇你这样一个骗子为什么要和一个黑客合作反抗全世界。你总不会是为了公费旅游吧。”

昆恩的表情阴沉了起来，但很快就回复过来，“这就说来话长了，而且也不是什么有趣的故事。雅莉克丝，雅努斯给我的薪水很高，高到我不能拒绝的地步，这就是我加入的原因。”

“又在说废话。”维加走出驾驶舱并走到了飞机后头启动了自动防御系统。“如果你再这样跟詹森说话的话，他肯定管都不管你直接走开。”

“可能吧，”昆恩承认了这一点，“我想他应该还有一些小秘密是那些档案里所没有说清楚的。”

维加从武器柜里拿了一把枪出来，“你不是说过他跟我很像吗？如果我是他的话，我就选择直接走开。”

“我会对你的话铭记于心的。”

维加思考了一会，然后说道：“我就这样跟你说吧，如果詹森以前是个独行侠的话，你需要保证加入我们后并不会改变他的行动风格。你还需要说服他加入我们更多的是为了今后的行动。”

昆恩看了看维加，“那我们是怎么说服你的？”

这倒是问倒维加了，她可没想到会被问到这个问题。当本·萨克逊帮助她逃离过去并将她介绍给神像联合体时，她接受的惟一原因就是她别无选择，但从现在看来，她加入的原因除此之外还有很多。

维加是为了生存才加入神像联合体的，但她与之并肩作战的原因却不仅仅是因为生存。这个原因和她数年前加入钟楼，后来又冒着生命危险救下萨克逊一样。维加想去成就一番事业，一个比她本身还要重要，一个能让这个世界变得更好的事业。

“雅努斯答应我，如果我们合作的话我们能改变世界，”维加说道，“光靠一人之力能实现的东西终究是有限的。”

昆恩的坏笑又回来了，他打开了机舱门说道，“真是一个感人肺腑的故事，我们就这样跟詹森说吧。”

第七章

时间的流逝变得模糊了起来，然后维加苏醒了。

她的身体由于重伤变得了无生气，那些警察拖着维加回到了牢房外的走廊处。其中一个警察用脚尖碰了碰维加的下巴，以确定她是否还活着。

在走廊的另一边，伊文从牢房里伸出自己的双手想要抓住警察，但却徒劳无功。“你们这些混蛋对她干了什么！”他大喊道，“我们不是你们的猎物！我逃出去的话肯定会把你们都杀了！”

“是吗？废物，”其中一个警察拿起了电击棍，电击棍正在闪烁着电光，“你觉得自己很特别是吧？”他用棍子敲打了一些牢房的栏杆，“你什么都不是，把你身上那些机械拆下来后你就是一块任人宰割的肉而已。”

在走廊的一个空牢房前，一个警察用控制器打开了维加之前所处牢房的门，“你还在那里干什么，快过来帮我！”

他伸出了手想去把维加拉起来，而这个就是维加所梦寐以求的良机。

即便受了重伤还有点意识模糊，维加还是行动了。她看都没看一眼就直接凭感觉攻击了警察的颈部，虽然他们的颈部都被护甲保护着，但维加使出了全部的力气，即便不能让他受到什么重伤，但让他呼吸困难还是足够的。

那个之前还在跟伊文斗嘴的警察快步走了过来，但这次是伊文出手了。伊文看准了时机用他的机械手抓住了警察，此时他的机械手扭曲到了一个人类不可能达到的角度。伊文抓住了警察的肩膀并隔着牢房固定住了他，电击棍由于冲击也掉在了地上。如果不是因为电子脉冲装置的话，伊文甚至可以把那个警察的手弄断，而不是紧紧把他固定住。

当伊文还在和那个警察缠斗的时候，维加紧紧抓住了她对手的头盔并把它摘下。头盔下是一个黝黑且满身大汗的中年男子，维加看准了这个机会一拳头打在了他的鼻梁上，鼻血从他的鼻孔喷了出来。由于痛觉，他不禁呻吟了起来。

“我的老母亲啊！（原文为波兰语）”中年警察把手伸向了挂在腰间的电击棍。

如果伤没那么严重的话，维加应该能更加流畅从容地发动攻击。但现在的她受了伤而且非常生气，她想做的事情就只有狠狠地反击而已。她一脚飞踢并击中了警察的胸部，警察失去了平衡并摔倒在地，维加趁机捡起了掉在地上的电击棍。

中年警察此时还能重新站起来，但维加抢先一步把电击棍伸进了他护甲的缝隙处。电击击倒了他，他很快就倒下了然后躺在地上一动不动。

维加转过头来走向那个被伊文固定住的警察，那个警察还在尝试脱身并试图呼救，但维加狠狠地给他来了一棍，他很快



也倒下了。

伊文松开了双手，“其他人很快就会过来！”

“你说得对。”维加精疲力尽地说道。她捡起了控制器然后关闭了她的电子脉冲装置，接着她把控制器扔给了伊文。维加体内的强化部件正在慢慢回复正常，体内的医疗附件也开始慢慢运作起来，只用不到几小时维加的身体就能回复过来。一旁的伊文也脱下了他的脉冲装置，维加的视野慢慢清晰了起来。虽然听上去有点讽刺，但维加此刻觉得自己再次像个人类般活了过来。

“我们现在就需要逃！”伊文抓住了维加的手。

维加拒绝了，“那他们呢？”她指了指周围牢房的其他人说道，“他们和我们一样被困在这里啊！”

伊文反驳说道：“我们不可能救下所有人！”

维加夺走了伊文手中的控制器，“该死的我们就是要救下所有人！”她很快就打开了所有的牢房并叫里面的人快逃。

但维加还在尝试救助其他人的时候，伊文已经走到楼梯处。除他和维加外，被关押的人一共有五个，三个男的还有两个女的。他们看起来都很精神不济，貌似是很久没有服用抑制剂后所带来的副作用。而在维加的带领下，他们慢慢走出了牢房。

“快走！”维加朝伊文大喊道。

伊文脱下了兜帽，开始沿着楼梯往下走。很快他们就来到了一个类似于停车场的地方，这里还停着不少废弃的旧警车。他们一众人很快就穿过了停车场，停车场的出口就在前方的不远处。

如果我们能逃到外面去的话，维加在不停地思考着，我们可以分开逃走。她知道可能不是所有人都能成功逃脱，但总会有人能逃出去。而在这过程中只要警报一响就完了，他们会全死在这里。

当他们离出口还有一半路程的时候，警察们追上了他们。他们全都装备上了自动霰弹枪，其中一人把其他逃走的路线都封死了。

“不留活口，”女警察喊道。他们手中的霰弹枪喷出了火舌，其中一个逃走的强化人立即被击中，霰弹所留下的伤口惨不忍睹。

维加立即飞扑到掩体后，她看到伊文尝试着开枪回击，但准头太差了并没有打中任何的目标。穿甲弹正不断地向他们射来，地面和柱子不断被子弹击中，飞溅出来的混凝土飞舞在半空中。

这不是雅莉克丝·维加想要的，和一群腐败警察在这个潮湿又黑漆漆的地下停车场枪战。这既不能成就什么大事业，也没有任何实际意义。

“雅莉克丝，”维加的脑海了出现了一个温柔的声音，“你听到我在说话吗？”

“雅努斯？”

“快到了，”雅努斯还是那一如既往的电子合成声，“这么久才找到你，我对此感到很抱歉，这个地方找起来相当……”



“迟点再道歉行吗！”维加喊道，“我需要支援！”

“支援快到了，”这位黑客说道，“你只需要打开那扇大门，那扇大门是手动开关，我无能为力。”

在维加和开关之间有三个全副武装的持枪警察。在没有武器的情况下，维加不可能活着去打开开关。不过即便如此，维加还是有办法的。

“我这就去，”维加一边说道，一边开启了某个装置。虽然能量快要用光了，但对于她来说，这已经足够了。

维加深呼吸了一下，一种熟悉的感觉正慢慢笼罩住她。她低下头看了看自己，此刻她的双手正慢慢变成玻璃状。

光学迷彩正在发挥作用，这个装置虽然实用，但耗能也相当惊人。离维加上一次补充能量已经过去了很长时间。在静止状态下耗能虽然有所减少，但现在可不是停下来的时候，维加接下来要做的事情正是耗能最多的行动之一，隐身状态下的冲刺！

如果有人近距离观察的话，就能发现某个地方的空间仿佛被扭曲了一样，感觉就好像雨落在玻璃后再往窗外看的景色一样。

肾上腺素正在维加的血脉中流动，她体内的强化部件正在加快她的移动速度。此时系统正在显示能量不足，能量槽正不断闪烁着令人不安的红色。维加已经完成了一半的路程，身旁的一个警察注意到了异处并把枪转向了她的方向。维加看到漆黑的枪管正对着她的方向，子弹上膛的声音仿佛就在耳边响起一般。

此时光学迷彩也失去了效果，维加就这样暴露在了警察的眼皮底下。此时的维加感觉自己好像在大街上裸体一般。

“开枪打她！”警察喊道。

当枪声响起之前，维加就一个鱼跃跳向了开关的方向。虽然身后枪声不断，但维加还是来到了开关前。只见她用拳头砸向开关，随着金属摩擦声的响起，大门慢慢打开了。不过这摩擦声很快就被螺旋桨转动的声音给埋没掉了。

维加紧紧地靠着墙壁，从外头射进来的镭射光束正慢慢地扫射她全身，而光束的数量也在慢慢变多。六台警用无人机以攻击阵型慢慢地飞进了地下停车场。

维加此时都快紧张得呼不过气了，这些警察竟然还呼叫了增援。这些无人机会把这里的人全杀掉的，而维加已经没有反抗的力气了。

不过在这种时候，雅努斯总能想出个办法来。“退后一点，雅莉克丝。”声音仿佛是从其中一台无人机里传出来的，“稍等一下。”

无人机开始行动了，只不过它们的枪口并没有对准逃走的强化人们，而是转向了那些腐败警察。穿甲用的泰瑟枪子弹开始打在了那些警察的身上，虽然那些警察不会因此而死掉，但他们还是会被电击然后痛苦地倒下。很快的所有警察都被击倒了，无人机也很迅速地离开了地下停车场。

“刚才发生了什么？”其中一个强化人从掩体中走了出来，他仿佛不能相信自己竟然还能活着。

“快从这里逃出去！”维加喊道，“不要回头快点离开这里！”

“雅莉克丝，我已经入侵到他们的主服务器了。警察总部的监控系统已经被我控制，”雅努斯语气平静地说道，“报告说你那个地区传来了枪声，其他警察正往这里赶来，到达时间大约在三分钟后。”

“收到，”维加喘着气说道，此时其他人正快速从她身边跑向外头。

在停车场的另一边，维加看到伊文正大步走向那个倒下的女警察。他把那把没有子弹的左轮手枪扔到一边去，然后捡起了地上的霰弹枪。当维加慢慢向他走去的时候，伊文一脚踩在了女警察的胸膛上，并慢慢地用枪瞄准了倒下的女警察。

他慢慢瞄准了女警察的头部，“你把自己的脸挡住，只是因为你是怪物而已，而我们不是！”伊文愤怒地说道。

“伊文，不要！”维加靠近了他，此时伊文的手指正颤抖着并放在了扳机上，“如果你开枪了，你就只是一个谋杀犯而已。”

“你知道强化人攻击事件那时候我在干什么吗？”他颤抖地说道，“我把我自己锁在了地下室里，不停地破坏着那里的墙壁！在

那个时候我能看到我内心深处全都是恶魔，我担心我会失去理智，我担心我会伤害我的妻子梅丽莎。”伊文盯着维加，“我从来没有伤害过任何人，但他们不相信，他们想让我成为一个谋杀犯。”他用枪指了指倒在地上的警察，“你不也和我一样吗？”伊文大喊道。

“打死她毫无意义，”维加往他靠近了一步。此时她的能量也已经用光，她不能保证自己能在伊文开枪前把枪成功夺下来。

“我想让他们付出代价。”

“他们会的，”维加说道，“你杀死了这个……罪犯，之后又会发生什么呢？人们会更加憎恨像我们这样的强化人。但还是有其他方式解决这一切的，我有……一个朋友。他正在入侵这些警察的随身摄像头。”她指着装在警察身上的摄像头说道，“他们以为已经把这些犯罪证据都删掉了，但我们可以恢复这些数据。然后明天早上，神像联合体就会把这些影像放在网上，然后布拉格的所有人都会知道这些腐败警察干的好事。”

“我不明白，你不是和我一样只是被抓起来而已吗？”

“我是自愿当诱饵的，”维加纠正了他的说法，“和我共事的那些人……我们听说这座城市里的强化人正在不断失踪，然后我就打算调查一下。”

伊文很长时间说不出一句话来，然后他生气地把枪扔了，“你觉得这就足够了？你觉得暴露他们的恶性就可以清除所有对我们的憎恨和歧视吗？”

“这只是个开始而已。”维加平静地说道。

“你错了。”伊文推开了维加并开始往外走。维加慢慢地跟在他身后，远方响起了警车的声音。“他们会将这一切嫁祸给我们。他们将其当作是一场战争，而我们必须作出回应。”

“我们？”维加注意了他言语中不正常的地方，“你是指 ARC？”

伊文再一次提上了他的黄色兜帽，“如果你还没准备好弄脏你双手的话，你就不应该妨碍我们。”接着伊文以很快的速度地离开了这里，他的机械脚在月光的照射下发出了亮眼的银光。

“你不可能救下所有人。”雅努斯说道。

“他也跟我说过同样的话。”维加逃到了附近的一个巷子里，警察车从她的身边呼啸而过。维加安静地在大雨中行走，城市的夜色慢慢笼罩着她。





尾声

当维加来到汇合点的时候，天才刚刚破晓。此时的尼斯服装店里满是玻璃碎片和遗留下来的废弃电子设备。

她安静地使用着医疗包治疗自己，突然间她从一面镜子里看到了此时的自己。虽然之前才被狠狠地揍过一顿，但出乎意料的，此时维加的气色看起来还不错。维加此时突然有种错觉，镜子里的人并不是她，只是一个虚构的不再是人类的雅莉克丝·维加。

从某个角度来说，她的确算不上是以前那个自己。那个曾经为钟楼卖命的，曾经在巴拿马为拯救一个好人而身陷险境的自己已经不复存在。

“那现在我是谁呢？”维加边包扎自己，边自言自语道。

“你是那个我们想要的人。”雅努斯的声音不知道从哪个地方传了出来。

“你在监视我？”维加看了看四周。

“一直都是，我一直在监视着所有人，这是我能保护你们的惟一方法。”依然是那个熟悉的电子音，“但你失去联络的时候，我会很担心。你是神像联合体的重要一员，雅莉克丝，失去你将会是我们的一大损失。”

“这就是为什么你不想让我调查这次失踪案的原因？”维加说道。

“在我看来，这次调查所带来的风险远比其所能带来的收益大。请不要把我当成是一个冷酷无情的人，但几个人的死亡和我们的事业相比还是显得太渺小了。我们要面对的是一个全球性质的威胁，光照会也不会参与到这些腐败警察的犯罪当中。”雅努斯停顿了一下，“我们必须仔细挑选可获取最大收益的战斗……”

“然后我做出了选择，”维加反驳道，“雅努斯，你需要小心了。你和光照会那群人战斗太长时间了，你的思维方式也慢慢变得和他们一样。别忘了我们到底是为了什么而战。”

当雅努斯的声音再次响起时，维加觉得他的语气中带着一丝愧疚，“你说得对，有时候时间过太久了，你会忘记……底线在哪里。”

维加叹了一口气，“从那些警察那里你得到什么信息了吗？”

“足够把涉及到这件事里的所有人都定罪了。”雅努斯说道，“重组数据毫无难度。我已经把这些资料传送到了新闻媒体、国际刑警和布拉格所有的警察局那里。这场胜利虽然看似微不足道……但你的话提醒了我，这场胜利实质上对我们来说相当重要。”

维加靠在墙上，松了一口气，“我们改变了这个世界，”她低声地说道，然后提高了音量继续说道，“下一步我们要做什么？”

“你已经精疲力尽了，”雅努斯说道，“你需要休息。回到安全屋去吧，我们会安排你接下来的行动，你还有时间。”

“不了，”维加此时仿佛已经忘记了疲惫，“敌人可不会休息，我们也不能。我的下一个汇合点在哪里？”

“就在这里，”一个坚定沉稳的声音从入口处传来，“是维加吗，离我们上一次在底特律见面已经过了好长一段时间了。”

维加看着这个男人，不禁露出了一丝微笑。

一位身材高大，身穿一件黑色大衣的男子正在入口等待着维加，他的双眼被隐藏在一副黑色镜片后。

“亚当·詹森，”维加说道，“很高兴见到你，我们还有很多活要干呢。”



游戏剧场

在“无尽”的冒险的背后

著 安彦薰
译 秋沙雨
美编 sienna
插图 藤村あゆみ

《无尽传说 艾尔文年代记》（二）

登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）：游戏的同伴角色，本篇小说的主角，为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触。真正身分是组织“阿尔克诺亚”的一员，与普蕾札曾是恋人关系。

●普蕾札：利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔国王盖亚斯直属部队“四象刃”的成员，身材火辣的眼镜美女，擅长水属性精灵术，经常在国外进行间谍行动，与艾尔文曾为恋人关系，两人之间有过一段结局并不美好的过去。

●阿古丽雅：利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔国王盖亚斯直属部队“四象刃”的成员，长发红衣的少女，擅长火属性精灵术，曾是亚·裘尔的敌国拉·修加尔的名门贵族“六家”之一托拉维斯家的庶女，在托拉维斯家灭亡之后被盖亚斯捡到，之后成为了“四象刃”的一员。

●裘德·玛提斯：游戏的主角之一，15 岁的医学生少年，因为与米拉相遇而引起的一连串事故导致不得不开始旅行，头脑很好，有着很强的观察力，不过在某件事发生之前都比较缺少决断力。

●米拉 = 马克思威尔：游戏的主角之一，能够使役四大精灵的精灵之主，有着很强使命感，不过由于缺少人类的生活体验所以平时偶尔会闹出些笑话。

●尤尔耿斯：亚·裘尔部族之一奇塔尔族的年轻男性，曾经协助过裘德等人。后来为了给未婚妻伊斯拉治病，在断界壳消失之后和艾尔文一起开始做生意。

●吉兰德：艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。

 ※ 注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。

尼·艾克利亚的追忆（前）

在艾尔文再次睁开眼时，最先映入眼中的是陌生的天花板。

“这里是……？”

他慢慢从坐起来，才发现自己睡在一张床上。看样子这里是旅馆的一间房间，他对这里隐隐约约有些印象，但是没法立刻想起这里究竟是哪里。

“这里是……哪里？”

他再次小声质疑道。

然后就像是收到了信号一样，从房间外传来某个人渐渐走近的脚步声，门边的铰链发出声响，对方打开了门。

“啊……”

打开了门的人看到艾尔文坐起来时发出了一小声惊叹。

“……普蕾札。”

艾尔文叫出了自己在晕过去前没能叫出的名字。

没错，那个时候出现在艾尔文面前的，就是现在站在他面前的这个女性——亚·裘尔王的亲卫，四象刃的一员：普蕾札。

普蕾札的脸上一瞬间浮现出经由的表情，之后马上恢复平静，无言用眼镜之后锐利的目光注视着艾尔文。

“啊……那个……”

艾尔文面对着扑面而来的无言压力而坐立不安地再次开口的时候，她已经果断转过身，离开了房间。

“……唉。”

被留在房间里的艾尔文叹息着，一下下地敲打着自己的头。

把他带到这里的估计就是她没错了。不过看普蕾札那样子，似乎也不是出于善意而帮助他的。艾尔文之所以会这样想也不奇怪，他和普蕾札的确是老相识，不过至今为止两人发生过很多事，发生过了太多的事，让他不由得这么去想。



说不定救下他是为了把他捉住——

这个设想在他心理萌芽。虽然他也不清楚她是为了什么而这么做。

“就算捉住我来进行盘问，我也什么也不知道啊……”

能从他小声呢喃的独白里听出自嘲的语气也绝不是错觉。

过了一会，普蕾札的身影再次出现在房间里，这次她的右手多了一个放有汤和面包的托盘。

“……要是能吃东西的话就吃了吧。”

她走进房间里，走到艾尔文的旁边，把托盘递给他。

“……啊，好。麻烦你了。”

艾尔文道了谢并接下托盘，温热的汤混合着蒸汽一起散发出来的味道刺激着他的食欲。

他拿起放在托盘上的勺子，将汤送入口中。因为之前被裘德揍了的缘故，似乎嘴巴里也有些伤口，从脸颊内侧时不时传来刺痛感。即便如此他也没有抗拒不断升起的食欲，继续吃着食物。

普蕾札依然站在床边，背对着艾尔文。

外表看起来她像是对这边不抱有任何关注，不过艾尔文知道，她其实是为了让他能集中精神吃东西。

话说回来，这家伙从以前开始就一直是这样呢——

艾尔文一边吃东西，一边回想着他和普蕾札初遇不久时的事。那个时候的她也和现在一样，对自己处以这样的态度。然后他自己就对开玩笑说这样的她“就像是只野猫一样”。

在意着给它喂食并且对它十分亲切的人类，却也不轻易地向对方打开心房，并且处以要是对方擅自缩短它决定好的距离就马上逃走的态度——虽说现在，他才是被喂食的那一方。

“……多谢了。”

艾尔文对普蕾札说道。

普蕾札没有任何回应，不过他看到了在他出声之后普蕾札的身体稍微僵硬了一下。

“是你……救了我吧？”

他尝试着提问，不过对方依然一言不发。

哎呀哎呀，看这样子也很难从她口中问出什么——艾尔文心里虽然这么想着，还是继续追问了下去。

“话说回来……这里是哪里？”

“…………”

“隐隐约约有种以前来过的感觉。”

“是……”

普蕾札终于开了口，说出了位于伊拉特港口附近的小村落的名字。

“噢……原来是这里。”

艾尔文觉得这里有印象是对的，这里曾是以前他待过好几次的村落。

这么说的话——他是从哈·米尔出来之后，走到了伊拉特间道了吗？

艾尔文在脑子里回想着自己失去意识之前的行动，那个时候自己完全没有在意周围的东西，也就是说：自己走到伊拉特间道上，然后在途中晕倒，很碰巧的是普蕾札刚好路过那里，然后把他带到了附近的村子。

房间里一下子就沉寂了下来。看样子普蕾札不打算从他那里问些什么，就在艾尔文想要再次开口的时候……

“老太婆，你在这里吗！”

伴随着吵闹的脚步声，房间的门被粗暴地打开，另一个人出现在门的另一边。

那是一个穿着会让人误以为是血色的红色连衣裙的少女，至于那是谁，那就更不用去细想了，因为她也是艾尔文见过的人——和普蕾札同属于四象刃的其中一人，阿古丽雅。

“怎么，小哥，原来你醒了啊？”

阿古丽雅径直地走到艾尔文旁边，弯下腰把脸挪到他眼前，露出刻薄的笑脸。

“你运气真不错嘛，要不是我们路过的话，你现在恐怕已经死在路边了。”

“也许吧。”



艾尔文同意了阿古丽雅的话，他自己也是这么认为的。

“至少我是觉得就这么让你在路边挂掉也无所谓的，我也完全没想过要救你，但是这个老太婆硬是说要带你走，所以就——”

“阿古丽雅。”

普蕾札用严厉的口吻打断了阿古丽雅的话。

阿古丽雅不屑地“啧”了一声，接着开口：

“……那么？你是被谁弄到挂彩的？”

她就这么保持着和艾尔文的近距离，开始进行询问。

“不是被那个轻飘飘飞在空中的混账精灵干掉的吗？”



“[illegible]”

“对，就是她。那个混账精灵不知道干掉了多少我们这边的人……难得纳哈提加尔（译者注：亚·裘尔的敌国拉·修卡尔的国王）和吉兰德都死翘翘了，都怪那家伙大刺刺地跑来跑去，害得我们到现在都没法放松。”

“我们收到陛下的命令，正在寻找缪泽。”

普蕾札终于转身面向着艾尔文，接着阿古丽雅的话说了下去。

“原来是这样啊。”

“所以……如果你要是知道关于她的下落的话……”

“抱歉，不久之前我在乡·顿有见到过她，不过现在也不知道她在那里。”

艾尔文摇了摇头。

“这样啊……”

“小哥你的这身伤，原来不是被那家伙弄的吗？”

“嗯。这个是……呃……”

艾尔文一瞬间犹豫了一下，不过最后还是把最近自己身边发生的事一口气全部告诉了她们两人。

包括自己是艾连匹奥斯的人，为了在覆盖着利泽·马克西亚的断界壳上打开突破口并回到故乡而行动着的事。

包括在吉兰德死后，和缪泽做交易，去杀死至今为止一直共同战斗的裘德、蕾娅、罗恩、艾丽泽，作为交换让他返回故乡的事。

包括他一开始选择前往哈·米尔，打算夺取身在哈·米尔的裘德性命，结果被对方反将一军的事——

在说这些事的时候他渐渐地感到丢人，开始渐渐缩起身子，但是即便如此他也没有停下来，为什么会这样呢？他也不知道。也许，是因为自己的心被想要把自己赤裸裸地暴露在他人面前的裸露心理支配了的缘故吧？

普蕾札和阿古丽雅都没有插话，一言不发地听完了艾尔文的话。在艾尔文说完话之后，普蕾札别过脸，什么也没有说。

对他做出容易理解的反应的是阿古丽雅。

“真丢人啊，小哥。向那个混账精灵献媚之后还要去取同伴的性命结果反被对方干掉了？哈！要是我的话可是羞得没法活下去了。”

“还真是这样。”

“真无聊。啊啊，真的——无聊透顶。”

阿古丽雅一边用手粗暴地拉扯着她自己的长发，一边用厌烦的口气嫌弃着艾尔文，然后转头看向普蕾札。

“老太婆！这家伙要怎么办？”

“什么怎么办……”

由于阿古丽雅的问题来得太突然，普蕾札有些困惑地皱起了眉头。

“原本以为会有什么有用的情报，结果这家伙完全没新消息可以给我们。所以我问你，就这么一个派不上用场的又吃白饭的家伙，还有没有必要继续养着他？”

“养着……别用这种说法。”

“还真是剪不断理还乱啊。切，虽然不知道这家伙是你以前的男人还是什么的，可别中了色诱术啊。”

阿古丽雅露出恶劣的态度，转过身，接下来就和她进房间时一样，一边粗暴地踩在地板上发出令人不舒服的声音，一边离开了房间。

“……抱歉。”

普蕾札向艾尔文道了歉。

“没事，毕竟那家伙说得也没错。”

“艾尔……”

“你还是像这样叫我的名字吗？”

普蕾札把艾尔文叫做艾尔。

而艾尔文也曾用另外的名字来称呼普蕾札。

像那样彼此亲密称呼对方也大概是在四、五年前吧，那个时候艾尔文和普蕾札一起生活在拉·修卡尔的首都伊尔·梵。他也不记得两人在一起生活了多长时间，似乎是一旬（译者注：一旬为一周），又似乎是几节。

在月光能够照射到的床上，或者是在一起用餐的时候。

普蕾札用像是在她的鼻尖摩擦过的声音，一直把艾尔文叫做艾尔。

“……因为你也并没有改名字。”

普蕾札小声回应了之后，就像是要打算结束对话，离开艾尔文的身旁，往房间外走去。

“我们没有打算限制你的行动，要是身体能够动了的话，就随便你什么时候离开吧。”

她留下最后这段话，没了身影。

先在只有艾尔文一个人被留在房间里，房间再次被沉默包围——

“……以前，在某个地方有一对很亲密的兄妹。在某一天，两人为了寻找自己真正的容身之处而踏上了旅途，蓝色希尔芙雀的所到之处便是前进的标记。”

“希尔芙雀明明是白的嘛，我可没听说过有蓝色的啊。”

“真是的……这种地方就别去纠缠了，因为这只是个故事啊。我们继续吧，两人走遍了全世界，但是……”

“最后还是没有找到他们想找的地方？”

“这个啊……”

“那种东西不可能这么简单就能找到的，所以从一开始就不应该去寻求这些……如果说这个故事有什么寓意的话，估计就是这个意思吧？”

“不是哦，这个故事的最后啊……”

“最后……是什么来着……”

艾尔文面朝着天花板躺着，呢喃道。

在那之后已经过了一旬，他直到现在依然逗留在这一家旅馆里。木质的天花板也早已看习惯了，就连横梁上的木材也数清楚了。

在这期间他也并没有做什么事，除了吃饭之外，就是一整天躺在床上，或者走到窗边，发呆似的眺望着外面的景色。



他想起了在哈·米尔的时候他踏进裘德所在的房间时，裘德的那个态度。那个时候的他，也就和现在的自己一样。不，也许裘德还要更加严重一些，他靠着墙瘫坐在床上，一直低垂着头，哪怕艾尔文走到他面前用枪对着他，他也没有做出任何反应。

“算了，随你喜欢吧……”

那个时候听到裘德这样对他说，艾尔文就没来由地感到火大。

“搞什么……你这种什么都接受下来的态度，才是最让我火大的！”

为什么会这么火大，这个理由他自己明白。

他想看到裘德大声哭喊，想看到他闷声沉浸在痛苦中的样子，正因为无法看到他这样，所以艾尔文才会那么激昂。

回想起来，在伊尔·梵初次遇到裘德时，艾尔文曾经在心中暗自嘲笑着这个从已经铺垫好未

来道路的娇生惯养小少爷变成重犯的少年。

艾尔文想着，像这样可以满口说着假正经的正确言论并且有说有笑的也只能趁现在了，不久之后裘德就会诅咒起自身的遭遇，变得满口暴言——

但是，并没有变成这个样子。

在那之后发生在裘德身上的事，在二十年里时常身处战斗之中的艾尔文看来，都能称得上是非常残酷的。在这期间有多少次能让他的心这段、让他无法再次振作起来的局面呢?

而这些东西，都被裘德跨越而过。米拉的死似乎是不可避免地成为对他的一次重大打击，但是即便如此他也还是没有打碎他那优等生般的态度。

艾尔文就是无法原谅他这一点。

在二十年前他就和裘德一样坠落而下，内心一直想着“不应该是这样”，承受不住重压而让自己改变，也许他就是把不断变得肮脏的自己和裘德进行对比了吧。

在那之后裘德怎样了呢?

接受了米拉不在人世的现实，并作出继续前进的宣言的裘德，是不是正如他自己所说的那样正在向前走呢?

虽然自己就像现在这样一直停留在同一个地方，完全没有向前踏出任何一步——

他忽然听到了“咚咚”的敲门声。

“请进。”

在艾尔文回答之后门就打开了，然后普蕾札就进入到房间里。他曾说过不用敲门直接进来就行了，她也没打算改掉这习惯。

像这种地方也和以前没有变化。

在决定好怎么做了之后就绝不会动摇，眼前的这个她就有着这么顽固的地方。

这么说来的话，在以前似乎因为是否要在茶里放牛奶的问题，两人互不相让，结果发展成了一次大吵架——

在这一句的时间里，艾尔文也渐渐地开始回想起曾经和普蕾札在一起度过的那些日子。

因为他们每天就像现在这样面对面，想要不去回想都难——虽说如此，两人之间也没有变得健谈起来。



“……你还在这里啊。”

“因为没有其他可以去的地方。”

“这样啊。”

每次进行的对话也差不多就是这种程度而已。因为两人之间没有八卦过最近的事，所以现在世界变成什么样了艾尔文也无从得知。普蕾札和阿古丽雅一起肩负搜索缪泽的任务，不过那边也似乎是处于状况不明的状态。从她几乎每天都在房间里露面这点来看，两人似乎也没有去到太远的地方。

今天也会和之前一样，不再进行任何对话，就这么离开房间吧——艾尔文这么想着。不过现实和他的想象相反，不知道为什么普蕾札并没有马上离开房间。

她似乎想要说些什么，又像是在犹豫着什么一样。就保持着着这么犹豫不决的态度，站在房间的边缘处。

“怎么了吗？”

在艾尔文开口询问时，她也像是终于下了决心一样开了口。

“你……之后打算怎么办？”

“……原来是这件事啊。”

事实上，艾尔文也预料到总有一天她会问起这件事。

多亏了能在房间里静养，他身上的伤大多都已经痊愈，体力也得以恢复。他随时都能离开这里，回到以前的生活里——本应该是这样的。

“从今往后要怎么办，说实话这也正困扰着我。”

艾尔文说出了实话。现在阿尔克诺亚已经处于毁灭状态，无论是他所属的组织，还是能命令他的人，都不复存在。作为副业的佣兵也因为利泽·马克西亚局势的剧烈动荡而变得前途堪忧。

话虽如此，再次去和缪泽接触也是一个让人寒毛直竖的想法。恐怕她是不会原谅抹杀裘德失败的艾尔文吧，她会像人类杀死虫子一样，轻而易举地夺走他的性命。

“要不干脆转职成农民算了。”

这么说着，艾尔文走到窗前，看着外面。从这里可以看到旁边的果树园，在这个距离哈·米尔不是很远的村落里似乎也和那边一样盛行着果



树的种植。

"你做什么是你的自由……不过我认为你不适合农业。"

面对艾尔文开玩笑般的话，普蕾札脸上没有一丝笑容，反而用冰冷的口气回了他一句。

艾尔文耸了耸肩，他在心里暗想：自己到底是期待她会有什么样的反应?

"……如果是作为贩卖农产品的一方，那么或许就另当别论了。"

"哦?"

艾尔文没想到会收到她意想不到的回答，在他转头看向普蕾札的时候，她就像是不想和他面对面对看一样，把脸转到其他的方向。

"我也没有什么依据，只不过是这么想而已……我告辞了。"

"啊，等到。"

艾尔文叫住了想要离开房间的普蕾札。

"怎么了?"

普蕾札保持着背对艾尔文的姿势问道，她的声音里没有一丝温度。

"啊，不……还是算了。"

"哦。"

她再次踏出脚步，就这么离开了房间。

话说，那个故事的结尾，是什么来着?就是，那个蓝色希尔芙雀的——

想要说出口的这个疑问，最终停留在了艾尔文的喉头。

艾尔文的睡眠很浅。

不管他睡得再怎么熟，只要听到一丁点的奇怪声响，或者是感受到有奇怪的气息靠近，就会马上醒来。

这是长年经常处于紧张状态的经历所铭刻在身体里的习性。

所以这个夜晚也是一样，他察觉到有谁在黑暗中潜入房间里之后马上就醒来了。

"……深夜幽会还真是有够热情的呢，没想到你这么迷恋我啊。"

"就这么说大话吧，蠢材。"

面对艾尔文的轻佻话语，入侵者——阿古丽雅用一种受不了的语气回应了他。

"你很清楚吧，我为什么会来这里?"

"是因为普蕾札的事吗?"

"算是吧，答对一半。"

"那剩下的一半呢?"

"我想狠狠踹你的屁股。"

阿古丽雅靠近到枕头边，快速地拔出身后的剑，做好了战斗准备。

"别老是磨磨蹭蹭地鬼混，赶紧决定好你这家伙的身处为止。"

她一边用火大的语气说这话，一边用剑尖指着艾尔文的鼻尖。

"看着你们老是让我感到火大。"

"这样啊……抱歉，让你担心了。"

艾尔文开口对她道歉。

在昏暗的环境里，艾尔文能够感受到她如针刺般的视线，最后她开口小声说道：

"……那老太婆希望你能正式成为陛下的部下，和我们一起工作。"

"我……成为盖亚斯的部下?"

艾尔文自己也并不是没有想过这一点。从现在的利泽・马克西亚局势来看，这倒不如说是最现实的一个选择。

但是不知道为什么自己没有打算说出这件事。

不知道有什么原因让他难以启齿。

他是对成为普蕾札的同事感到抗拒呢?还是害怕总有一天裘德也会聚集在这旗帜之下的可能性呢?还是说有其他什么原因——

"这是普蕾札说的吗?"

"她没说，但是肯定是这么想的。我和那家伙相处的时间可不短，她在想些什么还是能够想象的。"

"呵……"

艾尔文笑出声来。

"有什么好奇怪的?"

"不是……我只是没想到会把哭闹的孩子吓得不敢哭的四象刃也意外地会替同伴着想。"

"别岔开话题，不然我就肢解你哦。"

阿古丽雅的话里蕴含着怒火。

艾尔文举起双手，示意自己对她投降。

"总而言之，小哥你要是还继续待在这里的话，还不如替我们这边工作。要怎么办你明天拿出结论来。"

"知道了，明天给你答复。"

在艾尔文做出回答之后，阿古丽雅终于放下了剑。

"啊——爽快多了。真是的，这种鬼事，别让我来说啊。"

她一边抱怨着一边粗暴地抓着自己头发。这大概就是她镇压自己火大的情绪时的习惯吧。

"那老太婆在遇到你的事之后也变得磨磨蹭蹭的，你还真是个不得了的万人迷啊，小哥。"

"真抱歉。"

艾尔文再次道了歉。

"那么明天见，一定要记得啊。"

阿古丽雅把剑收回身后，在走出房间的时候她再次叮嘱了艾尔文。

"阿古丽雅，你……还真是个不错的家伙啊。"

"蠢——材。"

艾尔文在想她是不是脸红了，但是仅仅凭借着从窗外照射进来的月光，也完全看不清她的脸。

被阿古丽雅打开的门在发出了巨大的声响后紧紧关上。

她离去的脚步声渐行渐远，在等到室内再次变得沉静时，艾尔文从床上下来，走到了房间的角落。

在那里放着一个小桌子，桌子上放着他爱用的武器。

他伸出手，抚摸着枪身。

指尖感受着金属特有的令人刺骨的还冷。

"……好吧。"

艾尔文像是为了坚定自己的决心一般，小声沉吟道。

（未完待续）





文 筒子君 美编 雷普利

《FIFA17》——足球征程

序章

球赛最后一分钟，我们的主角亚历克斯控制着皮球，他以娴熟的盘带技术带球前进，如入无人之境一般突破了对手的整条防线。然而就在他来到禁区之前时，对方防守球员一记身后的飞铲将他放倒在地，尽管场边亚历克斯的队友都在抱怨连连，但是裁判并没有吹响哨子，这次防守并没有犯规！躺在地上的亚历克斯十分懊丧，他错失了终结对手的绝佳时机。

“有没有搞错？难道你就是个连站都站不稳的废物吗！”还没有从地上爬起来的亚历克斯并没有听到这些讽刺的话。说出这些话的人是一名叫做哈罗德的男人，也许是身为英国足球爱好者多年来养成的习惯，他的言语有些过激，不过这倒是和他的样貌十分契合，看起来就十分刻薄，一位道地的英国“足球流氓”。

“哈罗德，你不会是认真的吧！你不能这么说我们的儿子，他还只是个小孩。”哈罗德身边的黑人女士和他争论起来，她是亚历克斯的母亲凯瑟琳：“如果你只会这样伤害他的话，请你离开这里。”

“离开？我只是希望他能成为一名真材实料的球员！”虽然哈罗德坚持着自己的主见，不过经过了这番不愉快的谈话之后，他还是选择了离开。赛场上亚历克斯并不知道场边发生的一切，也不知道自己父母的争吵，只看到了悻悻离场的父亲。而因为他没有抓住最后的机会，现在为了胜利，他必须集中精力在点球大战中战胜自己的对手了。

随着前面几名执行点球选手的接连失利，胜负的重担再次落在了亚历克斯肩头，将球放在十二码的罚球点后，亚历克斯期待地看向了场边，自己的母亲正紧张地注视着他。而这份关切似乎也给了亚历克斯动力，助跑、瞄准、起脚、射门，亚历克斯精准的将皮球送入了球门的死角，在队友的一片欢呼声中拿下了胜利。

带着胜利的喜悦，亚历克斯和自己的队友兼死党加里斯带着奖牌回到了家中。但是迎接他的并不是家里人的祝福，而是父母房间里传出的争吵。



第一章 初出茅庐

时光飞逝，七年之后长大成人的亚历克斯已经在为了进入英超联赛而奋斗。国家足球学院外，爷爷吉姆带着亚历克斯前来参加选拔考试。随行的还有一同参加选拔的加里斯以及妈妈凯瑟琳，不过身为父亲的哈罗德并没有出现，尽管亚历克斯十分希望父亲可以站在身后支持他，但是多年来哈罗德一如曾经那样，从没有给予亚历克斯任何关心以及父爱。

乔治・贝克，这是亚历克斯在选拔场地上见到的一张熟悉面孔，而他正是选拔赛的负责人之一。这名专业人士曾经在爷爷吉姆的邀请下，去看过亚历克斯儿时的比赛，就是他通过点球大战获胜的那一场。其实今天来之前，吉姆就嘱咐过亚历克斯要在乔治面前好好地表现自己，并争取机会。为了说明选拔的规则，也算是替小伙子们打气，乔治开始了自己的发言："今天的你们将拥有一次难得的机会，我们相信在你们之中一定有身具天赋的球员，虽然你们之前没有在学院里获得认可，但是今天你们将获得在全国众多球探面前表现自己的难得机会。尽管你们之中有些人的职业足球梦想可能会因为错失这次机会而画上句号，但只要能抓住它。今天，在这里，才是你们职业生涯真正开始的地方。"

在前半场的随机对抗赛中，亚历克斯和加里斯通过出色的配合带给了对手防线极大的压力，当半场结束的哨声响起时，亚历克斯带着两个入球的骄人成绩以第一名的评价傲居前十。随后，乔治宣布开始关于球员各项数值的测试。先是射门，再来是控球技术，亚历克斯和加里斯都取得了优异的成绩，尤其在第三、第四项传球助攻的测试中，两人正巧也被分在了同一组。自幼一起踢球的二人，论起配合的默契程度，对其他选手而言简直就如同作弊一般，两人穿花一般的传球戏耍着负责防守的球员。其实对于亚历克斯来讲，凭借自己的技巧即使独自一人去面对防守也可以搞定，不过既然能和自己的好哥们一起踢球，为什么不呢？测试过程中，无论如何努力，负责防守的倒霉蛋最终都只能无奈地看着二人组将皮球送入球门。通过这一轮累积的优势，就连原本在自由对抗时成绩一般的加里斯也已经排在了第三的位置。

当亚历克斯射入单项测试的最后一个进球准备下场休息时，正巧经过了乔治的身边，"亚历克斯，你今天发挥的非常出色，但对此我一点也不吃惊，毕竟你继承了传奇的血脉。"虽然乔治说话时一脸木然，但是可以看得出这位吉姆的老相识还是非常关注自己的。

"谢谢您的关心乔治先生，为了抓住我遇到的每一次机会，我也一直都在努力地训练着。"

"那就继续加油吧，持续现在的表现。"一边祝福着亚历克斯，乔治却依旧只是盯着球场，没有任何表情出现在脸上。

带着评价分数的巨大优势，下半场对抗赛开始后亚历克斯和加里斯表现得更加从容，不过令人意外的是，在这四十五分钟里面，球队的右边锋埃利斯如有神助一般的独自射入了两粒进球，其中第二次进球甚至还是碰在了对方后卫的小腿上弹进球门内的，这样诡异的发挥也让他的最终评分稍稍超过了亚历克斯，占据了榜首位置。最终的名单选出之后，乔治召集了所有年轻人说道："你们通过你们的努力证明了你们具有成为职业球员的潜力，在接下来的几天我们会对你们进行全面的评估，有一些人将会得到一份职业球员的合同，当然前提是你没有漏接通知的电话。至于剩下的人，小伙子们请不要灰心，如果遇到了一点挫折就放弃自己的梦想，这样的人是不足以成为职业球员的。好了，祝你们好运吧。"

选拔会场外，在吉姆破旧的老爷车里面，凯瑟琳不停看着自己的手表，因为还有半个小时她就必须赶去工作了。不过她的焦急和工作倒是没有半点关系："爸爸，我觉得选拔考试的压力是不是影响到亚历克斯了，他最近总是提起他的父亲……"

"他今天踢得不错，你知道如果当年不是因为我总要去参加比赛，有时甚至一年中曾连续十个月都没有回过家，我在追逐梦想的时候忽略了哈罗德的感受。虽然他也曾经追逐过足球的梦想，但是他的伤病断送了这一切……"正当吉姆准备接着说下去的时候，他从后视镜看到了已经走出场馆的亚历克斯和加里斯，他和凯瑟琳也只能收起悲伤的情绪换上一副笑脸来迎接。

"爷爷，你看到了吗，我觉得今天棒极了！"

"是的，传球射门，你简直无所不能。"作为母亲的凯瑟琳宠溺地肯定了亚历克斯的表现。

"没错，你应该为你们的孩子骄傲，亨特先生，这简直就是家族传统，血脉的继承，就好像在 1968 年单赛季射入 22 次进球的那个传奇中场，如果我没认错的话，您一定就是吉姆・亨特先生吧！"车窗外一个陌生人士情绪激动地打断了一家人的对话。

"我认识您吗？"吉姆疑惑地问道。

"我曾经收集过球星卡。"一边说着陌生人掏出了一张名片递了过去："麦可・泰勒，我是明日之星足球经纪人，我的工作是发掘有潜力的年轻球员并进行培养，而你的孙子——亚历克斯・亨特，他就是我的目标。如果你们需要一名经纪人的话，无论几点请随时打给我！"说罢，麦可向一家人道别离去。

"我听说过这个人，你爸爸还没有退役时他就入行了亚历克斯，我们也许应该打给他。"凯瑟琳看着已经离去的泰勒说到。

"吉姆，真可惜你是在那个咨询不发达的年代踢球，不然像你这样的球员，我绝对可以替你谈下一两笔大生意！"麦可收到凯瑟琳的邀请来到了亚历克斯家中。

"我们可不是为了钱而踢球的。"吉姆这个年龄的人还是对于经纪人这种职业存在着不自觉的戒备。

麦可这边则继续发挥着自己的职业特长回应道："这是当然——草根英雄——为了拥护他们的球迷和梦想而战斗，这才是男人的浪漫！"

不过，显然这样的恭维也没有打破房间内的尴尬气氛，不过好在凯瑟琳此时推门而入，麦可赶紧从她身上把话题引了开来："原来您还会画画啊！"

"我曾经是设计师，虽然已经是很久之前的事了，不过最近在考虑重新开始。"凯瑟琳收起了手里拿着的服装设计稿件："好了，麦可赶紧把消息告诉他吧。"

麦可清了清嗓子看着一脸期待地亚历克斯说道："在你跟我签约之后，我立刻就出去打探，你在选拔赛上给大家留下了深刻的印象。"

"你收到了对我的报价了吗！"作为一个孩子，亚历克斯自然无法掩盖自己内心的兴奋之情。

"实际上，有不止一份报价被提出。"麦可拿出了相关文件递给了亚历克斯："这几年我都没有见过在选拔考试中能有人能像你这样吸引到这么多球队的关注了。看到你的身手后，联赛中几乎所有的球队都想要得到你，而且他



们的报价都十分优厚，当然你也不需要急着选择，你必须明白这将会是一个重要的决定！”接下来麦可十分专业地为亚历克斯介绍着他应该如何取舍。

面对着众多开出优厚条件的球会，最终亚历克斯选择了曼彻斯特联队作为了自己的东家，而这一选择也正是继承了爷爷吉姆当年的“红魔”精神。亚历克斯还能清楚地记得，就在自己通过点球赢得小学比赛的那一天，爷爷在他的房间里将自己珍藏的足球送给了他，那是当年吉姆生涯巅峰时的用球，他曾经创下了一个赛季数十个进球的惊人纪录。而正是有了吉姆作为自己的榜样，同时还以爷爷的身分不断激励他前进，自己才能坚强地走到今天，所以其实这个选择早在亚历克斯小的时候就应该已经在他的脑海中幻想过无数次了。

“谁说现在的人已经没有浪漫情怀了，孙子接过祖父的衣钵，家族精神的传承！好了，我这就去把条件谈妥。”麦可总是改变不了喜爱恭维人的习惯，不过作为经纪人来说，他还真的是称职又专业。



“我的孙子和我效力过的球会签约，这是我人生中最自豪的一天了。”吉姆难掩自己的激动之情，言语间甚至已经有了一些哽咽。

“哦，对了！”正要离开的麦可有些不适时宜地打破了爷孙俩的感动瞬间：“其实还有一件好事，你的好友加里斯在签约时和你产生了一致的想法，所以，准备好跟你的好搭档并肩作战了吗？”

“不会吧！哈哈哈！！！”对于亚历克斯而言，也许没有什么能比和自己的好友加里斯一起踢球更令他觉得兴奋的了，这一天所有邻居都听到了亨特家族的房子里不断地传出欢笑和庆祝的响动。

第二章 势头正盛

亚历克斯和加里斯结伴来到球会的场馆，四周的一切对于他们都是那么新奇，尤其是偶尔与他们擦肩而过的大牌球星们，这对于两个十多岁的小子来说，简直就如同做梦一般。正当俩人窃窃私语地争论着刚才擦肩而过的大伊布到底是在和谁点头致意时，一个表情严肃的光头拦住了两人。

这个名叫巴特勒的人就是负责亚历克斯和加里斯的助理教练，他招呼着两人进入到了接待室中：“我相信你们俩个人已经自顾自地把这里参观了一遍了，感觉和青训营不一样对吧？”巴特勒的语气和他刻板的样貌极为吻合：“对新人的关心，入队欢迎什么的这些就不要幻想了，比起聊天你们还是抓紧去适应球队的节奏吧。你们现在已经是顶级联赛的球员了，你们要时刻保持专注去提高自己的实力。”

“我们会的，先生，以百分之百的专注。”亚历克斯无不紧张地回应。

“百分之两百！”看来加里斯也意识到最好还是不要惹这个难缠的光头为妙。

“年轻人，最后给你们一个建议，训练的同时记得多去了解一下你们的队友，有几个脾气火爆的大牌你们可得多加留意，想要取得成功，团队默契是十分关键的一环！”巴特勒对于两人的态度还算满意，不过语气还是极为生硬：“十五分钟后训练开始，希望你们不是只懂得嘻嘻哈哈的废物，团队只需要有十几个精英组成就足够了。”

Gamer 87

“我们不会令您失望的，巴特勒先生！”两人赶忙回应道，因为紧张他们两个甚至还不自觉的挺直了胸膛。

“你们只剩十四分钟了！”巴特勒看了一眼手表说到。



顶级联赛的球会训练强度相比亚历克斯之前的经历提升了不止一个级别，与专业球员相对抗，即便是亚历克斯也感觉到了不小的压力。第一天的训练，两人榨干了自己体内保存的所有力量，总算取得了不错的成绩，他们还战胜了和自己组队训练的专业球员，两名新人也在一定程度上得到了大家的认可，只是那个被加里斯击败的正选球员看起来似乎有些不爽。

“表现得不错，不过也要记得处理好队友关系啊！”巴特勒拍着加里斯的肩膀说到：“对了，之前跟你们说球队是不允许嬉闹的对吧，这条规则在更衣室里面是不成立的，快去把训练服换下来吧。”

“你知道的，就算你这么一直盯着手机看，也不会让它响起来。”凯瑟琳看到正在摆弄着手机，坐立不安的亚历克斯：“耐性是一种美德。”

“如果领队不带我去怎么办？”

“这只是你第一次参加季前赛的机会，不要太着急。”

“这可是去美国的季前赛啊，妈妈！”

“得了吧，你以后出国比赛的机会多着呢。”

大西洋的上空，亚历克斯已经乘上了前去比赛的飞机，凯瑟琳还专门为他准备了合身的西装，这让他看起来更加成熟稳重，当然如果他自己没有因为紧张而在飞机上来回踱步的话。

“嘿，别在这瞎转悠了亚历克斯，你快来帮我看看这个该死的座椅靠背要怎么放下来吧，难道是我不够用力吗！”加里斯从刚刚起飞之后就开始和这个不够舒适的座椅纠缠起来。也许加里斯一直到自己像个白痴一样的仰躺在座位上时，都不知道其实只要按下座椅旁边的开关就可以对靠背进行调整了。严格来说，这还是坐在他身后的队友帮了他的大忙，只不过如果在他悄悄按下按键之前可以和加里斯打个招呼的话，这个孩子就不会出这么大的糗而成为



球队无聊旅程中的笑料了。

“加里斯，看来我们要好好表现了，这样球队就会给我们买可以随意调整座位的私人飞机了！”亚历克斯为了帮加里斯缓解尴尬而开起玩笑来。

“是啊，可是你不知道梅西 C 罗那些球员都还是坐着公共汽车去踢球的吗？”队友们继续拿着这两个初出茅庐的孩子打趣着，不过飞机上原本沉闷的气氛，明显欢快了许多。

“可是这椅子到底是怎么调来着？”在众人的欢笑声中，亚历克斯悄悄问加里斯。

“似乎是按下扶手下面的按钮就可以了！”亚历克斯一边摸索着一边回应。

“这下就舒服多了。”调整好了座椅和心态，加里斯和亚历克斯即将迎来自己职业生涯中的第一次季前赛赛事。



三战全胜，亚历克斯和加里斯以替补球员的身分共同创造了五颗进球，如果说还有什么原因能阻挡他们登上首发的位置，应该就只是因为他们自己觉得还是应该在场下再多进行一些观察要稳妥些了。不过，随着最后一场比赛中球队的先发中场的受伤离场，在接下来的比赛中他们二人有了进入先发位置的机会。令人开心的是因为俩人的优异表现，队友们现在已经对他们展现出了足够的信赖，就像巴特勒教练说的那样，融入球队之后总会有好事情发生。

加里斯和亚历克斯回忆着三场比赛中的高光时刻：“亨特，让我们回到英超联赛将对手们打得落花流水吧！那些慢吞吞的后卫根本不是我们的对手，你把球传给我，我为球队带来得分！”

看着有些兴奋过头的加里斯，亚历克斯自然也不能嘴软：“也许在需要选择传球之前，我已经过掉了对面的整条后防线然后射门得分了，你知道的，你这么矮小在后卫的围追之下其实队友们甚至都很难找到你的。”互相打趣早就成了两人的习惯，一阵嬉笑后又恢复了亲昵，似乎谁都没有将这种小事放在心上。

就在他们畅想着自己辉煌的职业生涯时，坐在一旁听他们畅想了半天未来的队友还是忍不住打断了他们：“可能你们在球场上的表现不错，但是你们的数学可真是不怎么样，据我所知球队里面只有一名球员受伤，所以总不可能让你们俩人都上场吧？”

“那上场当然会是我了！”加里斯当仁不让地说道。

“对，会让你上场的，如果我们的球队想输的话。”亚历克斯说完后向座椅远离加里斯的一边靠了靠，这次对话也就此告一段落。

回到训练中心之后，教练再次组织了一次集中训练，通过这次训练的表现他将正式确定新赛季的球队阵容。二人组自然是要疯狂地表现自己。回到了更衣室后，换好衣服的加里斯看到亚历克斯正焦急地四下寻找着什么。“你看到我爷爷给我的足球了吗？”亚历克斯没头没脑地问道。

“你怎么会带着你爷爷的旧球来参加训练的……”

“这个球会给我带来好运的！多少年来一直如此！”

“你是说这个球？”更衣室的角落一名正选球员正熟练地将亚历克斯的足球一下下的颠向半空。

“快把球还给我！”亚历克斯有些激动地走了过去。

“看来这个球确实能给你带来好运，恭喜你正式加入伙计。”边说着球友将球踢向了墙边的小白板上，而匆匆跑过去捡球的亚历克斯不经意间瞟到了墙上一张写着正式对面名单的表格上，上面出现了自己和加里斯的名字。

新赛季的第一场比赛，老特拉福德球场更衣室内，亚历克斯和加里斯站在自己的衣橱面前仍旧觉得十分不真实。

“他们没有把你们的名字给印错了吧？”队友里里热情地上来打起了招呼。

一番准备之后，教练走进来进行了一番赛前布置，最后他走到两人面前：“加里斯今天将站在锋线的首发位置上，亚历克斯在替补席上多多学习，有机会上场的话我不可希望你只能上去散步。”

没有进入首发位置，尽管亨特十分落寞，但还是向加里斯送上了祝福，只是已经欢呼着跑出更衣室的加里斯并没有对亚历克斯做出回应，看着鱼贯而出的队友，亨特只能默默将更衣室门的锁上，独自向球员通道走去。

进入球场，数万名观众的呐喊声淹没了一切，没人能听到亚历克斯说出的任何一句话，也没人注意他的表情，可他的内心中已经在疯狂地呼喊着，无论如何自己必须挤进先发的位置。坐在替补席上，尽管自己并不兴奋，不过球场上的一切还是牵动着亨特的心，看着加里斯进球他也会情不自禁的欢呼，对手发起反扑扳平比分后也懊恼不已。

场边，巴特勒和主教练耳语了两句，快步向亨特跑来：“快准备热身吧，现在球队需要你的速度来击溃对手的防线。”

在场边作着拉伸，亨特耳边响起的并不是球迷的助威，而是一阵阵质疑的嘘声，球迷们高喊着“你是谁？”，仿佛并不满意教练的选择，这种与世为敌的感觉并不好，很多人的情绪都会在这种环境的感染下变得低落，但显然亚历克斯并不在此列，此刻他要做的就是上场进球，让球迷闭嘴之后，再心悦诚服地发出对他的喝彩。

尽管比赛只剩下不到 20 分钟，亚历克斯换下加里斯登场，可面对着已经在场上奔跑了一个多小时的对方后卫，亨特感觉不到任何防守端的压力，他一次次的找到机会攻破对方的防线，帮助球队获得了开门红的一次胜利。

“我已经成为球队的主力了，我可以在场上充分展示自己，如果你能来看我踢球就好了，爸爸。”亚历克斯对着电话中的父亲说道。

可是面对着亚历克斯的诉求，电话那头传来的声音却并不友善：“你知道来回英格兰的机票有多贵吗？”

“我知道，我可以替您买机票的，虽然我现在的收入还不是很高，但是我可以负担得起的。”

“行了，你小子不要得意忘形，我这边有点事情先挂线了。”

“等等，爸……”

“再见，儿子。”没有等亚历克斯继续争取，哈罗德已经挂断了电话。

虽然亚历克斯很想多和自己的爸爸说上两句，但是哈罗德却从来不会在他身边陪伴他，从小时候直到现在他成为职业球员。所有认识亚历克斯的人都知道他是如何的坚强，但是有时候这个十七岁的孩子依旧需要自己的父亲能够站在他的身后给他支持和帮助。





第三章 跌入低谷？

“嘿嘿嘿，你必须看看这个！”麦可冲进了亚历克斯的房间，后面还有吉姆也跟着跑了过来。亚历克斯还没有反应过来到底发生了什么，电视画面也已经把最坏的消息带给了他。今天早晨球会签下了另外一名攻击型前锋，而教练组的决定是让加里斯和他组成新的组合，也就是说亚历克斯出局了，球队里已经没有了他的位置。

例行公事的在训练日出现，坐在替补席上却再也得不到出场机会，就连自己和加里斯的关系也渐渐疏远起来，亚历克斯在虚度了数场比赛之后，仿佛已经被球队所遗忘。被遗忘？其实这只是亚历克斯自己的想法，他当然没有被遗忘掉。当巴特勒将他交到办公室并告诉他要把他租借出去的时候他才知道，球队一直都在想着他，只不过是思考着如何将他处理掉而已。

不希望自己浪费天赋，想让自己有更多表现的机会，球会的措辞十分委婉，但此时的亚历克斯根本不会把这些敷衍的安抚听进去，十七岁的少年还无法控制自己的情绪，他愤怒地将自己手中的手机砸的粉碎，只不过他还是控制住了自己没有将怒火转向巴特勒身上。无论如何他仍旧有机会，租借之后他还是可以在继续踢球，他还能向所以抛弃他的人证明，那将是他们人生中一个重大的错误。



吉姆走进了亚历克斯的房间并把晚饭送了过来，看着地上已经打包好的行李，在亚历克斯四岁的时候，这些老旧的行李箱和他们一起定居于此，而如今再次用上它们，却是要带着家中惟一的孩子辗转到家乡之外去谋生。

“刚搬进来的时候，爸爸曾经答应要替我建一个游戏室的，可是他从来没有付诸于行动过。”看着地上的行李，亚历克斯不自然地想起了童年的事情。

“世上总不是所有事情都一帆风顺的，贝克汉姆当年不也是被租借到普雷斯顿才得以功成名就的吗？”身为爷爷的吉姆总是能给予亚历克斯鼓励。

新的环境，新的球会，不过这支队伍看上去真的是糟糕透了，此时的亚历克斯也没有了当初第一次在曼联报到时的好兴致。

“嘿，那不是亨特吗？你妈妈还在开着那辆老爷车载着你到处跑吗？”说出这句话的人叫做丹尼，同样是亨特在青年军训练时认识的伙伴，当年的他先于亨特被球队选走，不过因为表现不佳已经离开了之前的英超球队，只是未曾想到一番辗转之后，两人竟然在这支队伍成了队友。“尽管这里不是豪门，可毕竟还是职业球队，其实也算是一支不错的球队，这里厉害的人可多着呢，我在这可是变强了好多！”不知是为了掩饰还是事实如此，不过丹尼看上去倒是非常真挚，毕竟远在他乡能遇到一个老朋友，总还是有些话可以说说：“不过，你在英超混得好好地，怎么跑这儿来了？”

亚历克斯看了看丹尼，原来他并不知道自己已经被租借过来：“我来找，阿……阿什么古叮先生。”

“你来找迪诺啊！”丹尼一边说着就推开了身后办公室的大门：“嘿，迪诺，刚巧我在走廊捡到了这么个废柴球员，你认识他吗？”丹尼和迪诺好像很熟悉的样子，大剌剌地坐在了他的办公桌上面。

看到亚历克斯，这个叫迪诺的中年人热情的打起了招呼：“欢迎你亨特先生，丹尼有好好招呼你吗？”

“有的，额，我们也算是老朋友了。”

“你们认识就太好了，听说你俩还是青年军的同伴？如果你们能建立起默契的话，这对球队会有很大帮助的！”迪诺诚恳地说道：“我们球队在锋线上存在很大的问题，丹尼可以送出好的传球，但是门前球员却始终无法将球打进，如果是你的话能对我们提供帮助的对吧。”

“我会付出百分之百努力，不，更多！”

“希望如此，前不久我们在杯赛中抽到了不理想的签位，接下来的比赛我们需要拿出优异的表现才能继续前进，我相信我们可以一起成就一番事业，也希望你在这里重新掌握你的命运。”说完了一番真挚的言语后，迪诺匆匆忙忙地告辞：“我还要忙着和教练去开个会，接下来让丹尼带你到处看看吧。”

好吧，尽管这里可能看上去是有着不错的机会，不过球队果然是一团糟啊……

虽然看上去丹尼和亚历克斯并不像是一对合适的搭档，但是偏偏两人在赛场上却产生了极佳的化学反应，从亚历克斯加入后球队就连战连胜，一路来到杯赛榜首位置。“请问这位球员，您对于自己在球场上的疯狂表现有什么感想呢？”丹尼举着刚喝光的饮料瓶子装作记者一样向亚历克斯问道。

尽管亚历克斯很嫌弃地将瓶子推了开来，不过还是得意的做出了回应：“这就是亚历克斯·亨特，一个可以帮助球队走向成功的天才球员！”

“哦，得了吧，我以为军功章你至少也会分我一半的，如果你今晚请客的话，我答应你不去领队那里打报告说你在更衣室吹牛。”球队有了出色的战绩，队内气氛也空前和谐。

回到酒店，亚历克斯通过手机查看着英超联赛的消息，曼联队在送走他之后球队战绩并不理想，不过老友加里斯还是能够踢出不俗的表现。不过自从被选进球队正选阵容之后，加里斯开始变得浮躁起来，亨特担心他会在球星的光环之下迷失自己，于是尝试着去和他联系，不过就像亚历克斯在东家苦守替补席的最后日子一样，这名先发球员已经忙到没有时间在和老朋友坐下了好好聊聊了。而在被加里斯无视的同时，亚历克斯发给自己爸爸的信息终于收到了回应，不过今天的哈罗德依旧没有时间陪他的儿子。

虽然已经拥有了不少忠实的球迷，可是谁能想得到亚历克斯在生活中其实并没有什么人来关心他，当然除了他的爷爷还有妈妈凯瑟琳。就在亚历克斯因为哈罗德而苦恼的时候，他的妈妈正捧着一份晚餐来到亨特所在的酒店。母子见面后除了凯瑟琳那些像是总也说不腻的关切之后，她也发现了亨特的闷闷不乐。

“又是因为哈罗德？”凯瑟琳试探性的询问道：“孩子，你的爸爸离开家里，并不是因为他不爱你，曾经的他也是个顾家的人，当然那时他的事业也很是成功，在他受伤之前，他就像你一样是一名天才球员，司职中锋，拥有灵活的盘带，他可以向游鱼一样从防守球员身前滑过，就仿佛他们不存在一般，不过当他受伤之后这一切都变了，他始终无法去面对，亚历克斯，有时候我们只是要学会放开。”

能不能放开心中的枷锁是一种境界，不过在达到这个境界之前，亚历克斯还是要先搞定球场上的问题。连续不断地惊人表现，亨特已



经成为了真正受人关注的明星，他和队友的配合也更加默契，就当他已经将自己完全融入进团队时，迪诺将他叫去了办公室，而且很严肃地拒绝了想要一起跟着过去的丹尼。办公室内，迪诺告知了亨特东家要将他召回的消息，出奇的是亚历克斯并没有感觉到太多的兴奋，他知道这一切都是自己赢得的回报，而此刻他反而有些留恋现在的这群有些半吊子的球队了。离开办公室后，亨特将这个消息告诉了丹尼，在这段一同作战的日子里两人已经成为了很好的伙伴，这种情谊就好像在球场上，如果我已经有了射门的机会，却仍旧愿意将球传到位置更好的你脚下一般，那是一种信赖，也可以算是一种浪漫吧。



第四章　重回正轨

被球队召回后，想想这段日子以来的经历，简直如梦幻一般，从被球队放弃而遭到租借，他真的和传奇的贝克汉姆走上了一样的道路，在次级联赛中令自己的职业生涯走上了更高的等级。在球队的更衣室中，亚历克斯逐个和自己这票老队友们拥抱问候，但是却唯独见不到自己的老朋友加里斯。不过，他不能相信的是，就在下一秒钟当加里斯出现在更衣室的大门前时，这名曾经的战友已经选择和他站在了对立的一面。在利益的驱使下，加里斯叛逃了球会，并且转会去了球会在联赛中最大的对头那里。虽然亚历克斯没有接到球队的明确通知，但实际上他的归队就是为了弥补加里斯离开所产生的空缺。在他离开的这段是日子，似乎真的是错过了许多事情……



从次级联赛的回归除了令亚历克斯的职业生涯出现改变之外，也同样影响着他的生活。站在一间他从未敢奢望过能够拥有的豪华公寓内，亚历克斯和凯瑟琳惊叹着这里的一切，尽管守旧的吉姆依旧觉得这样的变化也许会对亚历克斯产生不好的影响。同时，对于这位曾经的绿茵传奇而言，他甚至还有一点小嫉妒，毕竟自己踢球的那个年代根本没有球员可以享受到这样的待遇，不过他还是要为自己的孙子感到高兴。

“好了，吉姆，你知道我拉了多少关系才拿下这套房子吗？如果你不满意的话，我再帮你添置一些古典的家居好了。至少也请你不要在这个时候扫兴啊，这一切都是为了我们的足坛新贵，英超联赛的明日之星！”麦可依旧十分熟稔地让气氛重新热闹起来。

吉姆虽然不愿意破坏亚历克斯此时的情绪，不过还是坚持着自己的立场，他将准备离开的麦可拉在了一旁：“记住，你只是他的经纪人而不是家人，别搞错了你自己的位置。”

密集的采访，排满表格的日程，如今亚历克斯的名气及受关注度陡升，这期间他还遇到了第一个找他签名的小球迷，当然随后他还陆续遇到了第二个、第三个，直到他发现如果再给每一名球迷都签名的话，自己可能就要把手腕给累断了。如果放在一般的年轻人的话也许就会不自觉的飘然起来，不过对于有过职业生涯低谷的亚历克斯来说，他明白自己的每个机会都是珍贵的，既然已经重新回到了英超的赛场上，自己就不会去浪费任何更进一步的机会。

毕竟在被租借之前，亨特已经征战过英超赛场，此次回归后，帮助球队拿下胜利仿佛也是顺理成章的事情，对他来说打破对方的防守并不是什么困难的任务。随着进球数的不断增加，加上球队持续保持着出色的战绩。亚历克斯很快成为了球队的明星，许多场外的赞助找上了门来。一份新的代言，麦可捧着两双球鞋让亚历克斯进行选择：“有钱赚还能免费获得自己本来就需要的东西，有了名气就会不断有好事找上门来。”看了一眼有些不爽的吉姆，麦可赶紧说完了正事，很有眼力的告辞离去。

“好，我帮你开门。”像是送瘟神一样，吉姆将麦可带到了门口。

在门前，麦可像是鼓足了什么勇气一般对吉姆说到：“这是我小时候，用自己全套的球星卡换到的，本来想找您签个名的，不过现在我倒是希望能把它送给您。”麦可从口袋里拿出了一张老旧的球星卡，这张卡片上面印着的正是巅峰时期的吉姆，1968~69 年的那个赛季，吉姆创造了 22 粒进球，卡片上对他的描述全都是些赞誉之词。早在麦可第一次和亨特一家见面时，他就说过自己是吉姆的球迷，这张球员卡无论是一种证明，还是一些小手段，总之现在吉姆的脸色看上去已经没有那么黑了，有时候失去了往日辉煌的长者，还是会因为自己的坚持而存在一些小小的偏执，不过想要感动他们其实也是件很容易的事情。

赛程一天天继续，新一年的足总杯再次到来，而就在亚历克斯准备迎接新的挑战之前，却被巴特勒告知自己现在并不能代表参加杯赛的揭幕战，他需要坐在看台上观察学习。尽管还是会有些沮丧，不过比这更糟糕的事情自己都遇到过了，所以管他呢，只要有机会上场，自己依旧可以向这个世界展示——亨特家族世代相传的足球天赋！

一场坐板凳，不可能场场坐板凳，亚历克斯在普通联赛中还是可以回到自己的先发位置，继续延续着自己的神奇表现。有时候亨特甚至会感觉自己比赛时就像是在被人控制一般，他总能分毫不差地掌控到场上的所有细节，并以最佳的选择完成每一次进攻，就好像在游玩《FIFA 17》的玩家一样享受着上帝视角。



“你说，游戏里球员的能力值都是怎么评出来的？”丹尼趁着闲暇的时间跑来亚历克斯家里，拉着他打起了游戏。

“谁管他呢，让我们来看看我在游戏中的评分是多少吧，那才是大事情！”亚历克斯自信地搜出了自己的球员信息：“65点！他们竟然只给我评了65点，这根本就不是我，我才不承认呢！”

“对啊，游戏里的脸做得可比你本人漂亮多了！”

“闭嘴吧你，来让我们来看看EA给你评了多少分。”

“来啊，总不会比65点更差了！”

然而就当丹尼看着亚历克斯打开自己球员卡片的一瞬间，他简直就要崩溃了，“哈哈！才50点，看来EA觉得你正在低潮期啊！”亨特笑得几乎流出了眼泪，甚至让他觉得自己的65分好像已经是一个不错的数值了。

“这是我特意吩咐EA做的，这样对手就会轻视我，然后，砰！我将给他们一个大大的惊喜！”丹尼强行为自己辩解着。

砰砰砰，有人敲响了大门，下午三点钟，能在这个时候找上门来的也就只有亚历克斯的经纪人麦可了，特地赶来的麦可倒也没有说什么正经事，只是向亚历克斯反馈了一下他在商业方面的成绩，丹尼自然也不忘了在旁调笑：“有人会买你的签名球衣，天啊，一定是商城里面丹尼的球衣都卖光了。”

“无论怎么说，亚历克斯现在我们正在场上和场下都创造着神奇的表现，继续加油吧！”说话间麦可顺便瞥了一眼电视屏幕：“只有50点，孩子，看来EA觉得你正在低潮期啊！”麦可对丹尼适时的吐槽让还没有完全结束幸灾乐祸情绪的亚历克斯再一次陷入了爆笑的状态之中。



第五章　人生大事

吉姆嘱咐着正要赶去参加比赛的亚历克斯：“好好准备吧，明天将会是你人生中最重要的比赛。”

“明天不就是一场普通的杯赛而已吗？”

“在足总杯中是不存在普通的比赛的，这是世界上最艰难的杯赛，你最好记住这点。”吉姆对亚历克斯的态度有些不满，留下一句带有训斥意味的忠告后回到了自己的房间。

亚历克斯对爷爷的举动感到十分费解，站起身来想要去解释，却被凯瑟琳拦了下来：“好了，别放在心上了，你知道吗？足总杯是你爷爷惟一没有赢得过的奖杯，虽然他从未提起，但是这一定是他职业生涯最大的遗憾。所以请一定要尽力比赛，就当是为了替你爷爷完成他的梦想。”



“你觉得梦想成真的感觉如何？”虽然不能参加杯赛，但是随着联赛的进行，曾经的好友终于还是在赛场上遭遇到了对方，球员通道内两人早已没有了昔日的友谊，加里斯主动向亨特挑衅起来。

“什么？你认为自己真的配得上和我搭档吗？”亚历克斯反击道。

“老朋友，我打赌我会比你先获得进球。”

“赌注是什么？”

“赌你的自尊就够了，小子。”

“那你最好好好做做热身，因为我还是会打败你的，老弟。”亚历克斯说罢随着队友一同步入了赛场。

虽然两人的打赌其他人并不知晓，不过作为从老东家叛逃而走的加里斯，自然是遭遇了曼联全队上下老队友的重点“照顾”，全场九十分钟时间，别说找机会射门，加里斯几乎连触球的机会都没有。比赛尽管依旧称得上激烈，不过有着全队支持的亚历克斯还是成为了最后的胜者。在职业体育赛场上，个人感情也许并不重要，但如果这些人愿意将个人感情带进比赛中的话，这种情绪非但不会令他们失去理智，有时反而也会成为助力，关于这一点加里斯通过这场比赛，应该可以好好地记住了。



赛后，特拉福德球场出口，加里斯拦住了正要离开的亚历克斯：“老友，恭喜你踢了一场精彩的比赛，我们被打得毫无还手之力。”一脸愧疚的加里斯做出了道歉：“签约之后的一切让我迷失了方向，金钱、名望我被冲昏了头脑，但这并不是真的我。”

“我们的生活不就是这样吗？疯狂的职业体育，我们也只是着急向世界展示自己而已，没关系的。”

“赶紧走吧，亨特，我的胃已经空到让我想把自己吃掉了。”约好和亚历克斯一起吃饭的丹尼正巧遇上了两人：“哎呦，这不是大明星加里斯·沃克吗！眼睛都要被闪瞎了，我真应该带个太阳镜过来的。”

由于不知道亨特被租借之后的事情，加里斯还是对丹尼抱有着敌意：“丹尼，你来这里干什么？”

“哦，我只是来带这个没有驾照的足球小子去来点赛后小吃的，当然，也欢迎你一起。”

“原来你们两个在英冠成了好友了，是这样？”

“得了吧加里斯，青训选拔赛已经是很久以前的事情了，来吧。”亚历克斯依旧很希望促成自己的两位朋友的和解。

不过，最终亚历克斯所享受到的还是和丹尼的双人晚餐：“随他去吧，我那辆寒酸的车子里也没有位置装得下那位自命不凡的大明星。”丹尼在餐厅的餐桌上催促着亚历克斯赶紧点单：“我可是认真的，我有低血糖不能挨饿的。“

倒不是丹尼无法接受高傲的加里斯，只是刚才在球场外，加里斯已经明确的给出了自己的答案：“我宁愿去做点别的什么，也不愿意跟你们两个混在一起。”就这样，加里斯和亚历克斯这对曾经的黄金组合错过了各自成名后难得的一次和好如初的机会。餐桌上的亚历克斯也许还有些落寞，不过现在加里斯应该不会在乎这些吧，毕竟名望对他来说还是更重要一些，就在刚才他还和亚历克斯提到过自己接下了一个不错的服装代言合作，似乎自成名之后，他就已经与往日的生活彻底告别。



只是，加里斯又是何必，作为超新星的两人，本就已经被赞助商锁定，即便如亚历克斯这般毫不张扬，也依旧有许多合同找上门来。麦可这次又带着合约前来，由于凯瑟琳忙着工作，还没有成年的亚历克斯签约时身边必须要有个监护人陪伴，而这个工作对吉姆而言简直是不能更糟糕了。不过为了亚历克斯的事业考虑，老头子还是尽量控制自己那些老观念之下对麦可形成的成见，呛声的说话也难得的少了一些，不过这也可能是那张球员卡的功劳吧。

“来，我们坐下谈谈吧。”麦可还是保持着自己那惯常的热情：“别这么紧张，我说的绝对会是个好事情。”麦可一边说一边对亚历克斯比划道：“你想知道30尺高的自己是什么模样吗？我说的是广告牌啊，赞助商要为你立一个巨幅广告啦！”

“麦可！别闹～”

“这是真的，赞助商希望你加入在英国的新一轮宣传活动，英超里面一共也没几个人能入选。感谢老天，你竟然成为了其中之一！你

可是踏出了一大步啊，你的职业生涯已经来到了新的高度。”麦可一脸认真地描绘着：“而且你知道吗，你这次就只需要拍拍照片，随便对着镜头笑一笑，你的球迷们就一定会买账的。”

“摄影？这样我也应该是没问题的，爷爷你觉得怎么样？”

“我那个年代可没有这种玩意，不过如果很轻松也不会耽误训练的话。”

“老实说，可能只需要几个小时就能搞的定，那些摄像师也是专业的，除非他们是你孙子的球迷，那就不一定了。”麦可赶紧向麦可说明并希望征得同意。

“这听起来似乎不错。”对于顽固的吉姆来说，这次让步已经显得十分不易。

“当然了，这个合约绝对是超值的，你知道吗问题不在于钱，这件事会提升亚历克斯在球迷心中的地位，他们会觉得，哇，亚历克斯·亨特是更高一个级别的球星，你会成为传奇的。从这一步开始，你要重视接下来的每一步，和家里人多多商量，把目光再放的长远一些。



你有成为明日之星的机会，但你必须确保在你的心里希望自己会发光，这样你才能成为脱颖而出的明星。”麦可仔细地为亚历克斯分析着。

第六章 足总杯

“我能和你谈谈吗？”亚历克斯在球馆内找到了巴特勒。

“我现在有事要忙呢孩子，能回头再说吗？”

“这件事我想现在就谈”亚历克斯的执着似乎令巴特勒也有些意外。

“那就现在好了，说说你找我什么事？”

“额……我，我觉得……我认为我已经准备好参加下一场足总杯比赛了。”虽然紧张的情绪让亚历克斯有些结结巴巴，但他还是说出了自己的想法：“听从您的安排，我已经在看台上学习了两场，你说得很对，足总杯确实是不一样的比赛，但是我相信现在我已经准备好了。”

“我喜欢你这么说，我能从中感受到你的期盼和热情。”

“足总杯，那是我爷爷惟一没有赢得过的奖杯，您认识他的，我希望为此而战。”

看着眼前这个一年前还无比青涩的少年，巴特勒知道现在的他已经准备好去接受更多的挑战：“我会为了你去和主教练争取一下的，但是我无法给你承诺。”巴特勒从亚历克斯坚毅的眼神中确信了自己的看法：“那我现在能走了吗？我真的很忙的。”



没有出现什么意外，亚历克斯如愿进入到了足总杯的正选阵容，巴特勒在更衣室中进行着训话：“我今天来，主要还是要给一些新人来强调一下，足总杯不单单只是另外一个杯赛，它是世界上历史最悠久以及最具含金量的奖杯之一。热枕、戏剧、失败、英雄、荣耀，这里就是奇迹发生的地方。一些世界上最优秀的球员们赢得过这座奖杯，那些伟大的名字应该不用我去复述了。相信你们也和他们一样，曾经有过这样的童年梦想，希望在足总杯赛事中成为踢进决胜球的那个人。而事实上这些传奇都做到了，所以他们将自己的名字刻进了历史之中，在座的各位有谁希望成为其中的一份子？燃烧你们的热情和动力，保持你们的梦想和冷静，现在去赛场上去为我们参加下一轮赛事争取一张通行证吧。”

“走吧，亚历克斯，让我们去把那些不够顽强的对手踢出这个残酷的赛场吧。”作为球队的主力锋线，队友们自然也不会无视亨特的存在，里里特意跑来和亚历克斯打气道。

“一场场来吧，里里，我们需要脚踏实地地前进，就从这一场开始，踏着胜利前进。”走出更衣室之前，亚历克斯轻轻抚摸了一下吉姆送给他的幸运足球，为了完成他的梦想，亚历克斯从未感觉到自己如现在这般自信且充满力量。对于现在这个状态正佳的亚历克斯而言，今天的对手西汉姆联真的就不那么幸运了。六次射门，四粒进球，这个十七岁的小伙子完全不懂得什么叫做脚下留情，以一场帽子戏法演出完成了自己的足总杯首秀。



“谁还记得我的第一张FIFA球员卡是多少分来着？对了，65对吧，那张卡你们可要保存好了，因为现在的亚历克斯已经来到新的等级了，今天我的新球员卡已经正式推出，75点能力值的银卡。”通过足总杯的出色发挥，亚历克斯也同时得到了外界更多的认可。

经过前一轮的疯狂演出之后，亚历克斯要面对的下一个对手是积分榜垫底的米德尔斯堡，不过即便不是一流球队，米德尔斯堡还是给这支居于聚光灯中心的热门球队造成了一些麻烦。因为明知道在进攻端存在着无法抵消的差距，米德尔斯堡选择了保守的中场控制型打法，这让不善于铲抢的亚历克斯感到无所适从。比赛的大部分时间里，他都只能在对方球员之间追逐着皮球疲于奔命。不过还好在队友的支持之下，球队还是在下半场夺回了主动权，亚历克斯也很好地把握住了机会，助攻队友创造了全场惟一一颗进球。尽管赛后，媒体和队友都对亚历克斯的这次传球赞誉有加，但是传球其实一直都是亨特武器库中的重要一环，在还未成名之前，他还曾有过加里斯这名甚至可以说是心意相通的好搭档。只可惜在加里斯选择离开之后，亚历克斯可能更多地是去选择自己终结比赛，而今天的这场球，又让他再次无比强烈地感受到了队友的支持，而打开了这扇心门之后，亚历克斯和团队的默契也无疑将会更深一层楼。

与队友有了更多的信赖，比赛也变得容易起来，面对接下来的对手南安普敦，尽管他们的门将戴维斯拿出了天神附体一般的表现，完成了十数次扑救。不过，在全队一心的曼联队的强大攻势之下，还是输掉了三球，毕竟全场比赛下来，亚历克斯的球队足足创造了近二十次打在门框范围以内的射门，所以能够再下一城，也就不足为奇了。

“请你们尽量把拍摄时间缩短一些，你们知道的，这孩子现在可是正在赢得足总杯的路上狂奔着呢。”赞助商活动的现场，麦可专业地进行着自己的工作，通过和赞助商的沟通来尽量减少亚历克斯在赛场外可能消耗的精力。

简短的相互介绍之后，摄影师询问起亚历克斯是否有过相关的拍摄经验，而据他的回忆，似乎自己为数不多的舞台经验还要追溯到中学时候的戏剧演出了，而那一次他演出的只是舞台后面作为道具而存在的一棵大树而已。不过幸好，摄影师并没有追问，当亚历克斯刚说到中学还没有开始回忆的时候，摄影师就为他打气说曾经的一切经验都会有帮助的，这将会是一次有趣的拍摄体验。

“哦，对了你有记得广告词是什么吗？”摄影师突然发问道。

“Impossible Is Nothing。”亚历克斯清了清嗓子念出了台词。

“看来你并没有准备好啊！”看着有些尴尬的亚历克斯，摄影师笑了起来：“我骗你的，拍摄的时候就这样就好，这样你就可以拿钱收工了。”

于是，在数个小时的努力后，亚历克斯终于还是完成了摄影工作，而正如摄影师所言这的确是一次有趣的体验，如果你是身为一名看客去笑话一位在聚光灯下手足无措的大明星的话。不过，最终的成果还是令摄影师十分满意，而作为体育品牌下属的员工，摄影棚里的所有通过足总杯的比赛，也都对亚历克斯有了很深的印象，所以还真是被麦可给说中了，摄影的工作人员中真的有不少人都是亨特的球迷。



回到绿茵场上，足总杯的已经来到了半决赛阶段，而不知是不是上帝想要告诉大家梦想是可以照进现实的，作为相同半区又一位对手，在四分之一决赛上站在亚历克斯对面的球队竟然又是一支弱旅——西布罗姆维奇，不知道这样的赛程会不会对外界评价亚历克斯今年的成绩造成一些负面影响。不过毕竟像是利物浦和切尔西这样的强队，要不就是在对面半区，要不就是被爆冷淘汰，就连曼联的老对手之一的曼城队，也是在第一轮就和亚历克斯所在的球队遇上，而那一场球我们的主角还被按在替补席上观摩来着。

尽管对手的纸面实力并不强大，不过凭借着对胜利的渴望，他们爆发出了可怕的能量，与曼联队展开了疯狂的对攻。高强度的比赛节奏迅速消耗着双方的体力，在疲劳的影响下很多球员的表现开始下降。而只有十七岁的亚历克斯则似乎有着用不完的力气。下半场开始之后，他在速度上的优势更加明显，在对方还没有来得及及时更换防线上的球员时，亚历克斯已经如剃刀般划开了西布罗姆维奇的后防线，并为球队拿到了领先的优势。在天赋的巨大差距面前，西布罗姆维奇的心气开始逐渐消散，在没有了意志力的支撑的情况下，两队硬实力的差距逐渐明显起来，最终西布罗姆维奇再次失误又丢一分，曼联队提前锁定了胜局。

“你最近的表现真是出色极了，我喜欢这样的你。”结束了更衣室内的胜利庆祝之后，巴勒特专门找到了亚历克斯。

“我的感觉也很好，非常好！”亚历克斯挥舞着拳头回应着，仿佛 90 分钟的比赛之后，他依旧有体力可以在踢上一场比赛似得。

“现在的你也算是打出名堂了，你有什么感觉吗？”

亚历克斯想了想，还是给出了陈恳的回答：“现在的我真的开始理解了，这是完全不同级别的足球，节奏更快，强度也高的可怕，不过我还是在逐渐适应，毕竟我可是继承了亨特家族的血统，我是有天赋的球员。”边说着自夸的话语，亚历克斯自己也自嘲一般的笑了起来。

巴特勒也跟着笑了起来：“真高兴你是向着正确的方向成长的，你有着正确的思路，记住自满会蒙蔽你的眼睛，要时刻保持谦逊，不过你的笑话可真是不好笑啊。”

“嘿，我可是认真的，我以自己身为亨特家族的一员为荣！”亚历克斯对着正要离开的巴特勒嚷嚷着。

终于迎来了足总杯的半决赛，埃弗顿作为一支拥有五座足总杯历史的球队，在这个赛季完成了伟大的复兴，在联赛的积分榜上也可以排在第三的位置，与曼联队一同站在足总杯半决赛舞台的他们，是亚历克斯在杯赛上遇到的最强对手。比赛开始后，埃弗顿在防守端给了亚历克斯极大的压力，对方高大的中场球员给了他不断给他施压。虽然有着出色的速度和精湛的球技，但是在对方体格的压制下，亚历克斯失误连连，而埃弗顿也凭借强硬的表现在上半场射入一球取得领先。



下半场开始后，无奈的亚历克斯只有避免过多控球而可能出现的负面效果，亚历克斯开始更加积极地跑动为队友创造机会，就这样在球场上“消失”了一段时间之后，埃弗顿给予他的特殊照顾终于开始松懈起来。而就在六十分钟时，亚历克斯在中场接到传球，他作势想要带球启动，埃弗顿的球员好像立刻想起了主教练的安排，多名球员的注意力立刻被亚历克斯所吸引。就在亚历克斯几乎所有的前进路线上都站满了埃弗顿的防守球员时，亚历克斯却轻巧地将皮球传到了队友伊布拉希莫维奇的脚下。老将在接到皮球后，也没有令人失望，展现出了嗜血本性连过两名球员射入一球扳平了比分。不过，在这粒进球随后的十数分钟后，双方再次陷入胶着，亚历克斯等球星也没能踢出力挽狂澜的表现，最终比赛被拖入了加时赛。而在最后的比赛时间中，受尽了对方针对的亚历克斯实在无法为球队做出贡献，主教练只能将他换下，而正是替补上场的老将鲁尼以一记远射打开了对方球门，帮助球队获得了胜利。

没有青年才俊一球成名的奇迹，也没有独胆英雄式的英雄演出，亚历克斯老成的选择让他的传球帮助队友追平了比分。而最后已经能力退化，甚至即将退役的老将完成了自己生涯末期一次神奇的演出，这似乎倒也是一场如同童话般的比赛。尽管这段童话的主角不是亚历克斯，但作为参与者之一，十七岁的亚历克斯也是书写了这段故事的一员，这样其实不也足够了吗？毕竟他还有着冗长的职业生涯可以打拼，如果早早就完成了所有挑战，那未来的日子，岂不是太无聊了。

第七章 完满结局

足总杯的征程暂告段落，在决赛来临之前，联赛依旧还在继续，不过因为在积分榜上的巨大优势，球队这段时间之内的表现都只能算是中规中矩。队友们似乎也将这段时间的比赛作为调整状态的休假一般，打平拿上一分就值得开心，就算输球也没有懊丧。在这种轻松的氛围之下，亚历克斯却还是保持着进取之心，倒不是说他刻板而不懂生活，只是作为一个新人他需要学习的确实还有很多，而持续高水平的比赛对他的球技也确实有了极大的提升。而最主要的一点则是如果偷懒的话，吉姆是一定会狠狠地教训他的，虽然爷爷平时对亚历克斯疼爱有加，不过在这种原则性的问题上，这个固执的英国老头可是从来不会让步的。回到联赛的第二场比赛，亚历克斯遇到了已经自己曾经被租借过去的球队，而这也是亚历克斯第一次在球场上和丹尼碰面。还真别说，一段时间不见，这小子的球技又有所提升，而且就身体天赋而言，他也可以说有着极大的优势，面对已经拿到足总杯决赛入场券的曼联队，他甚至还射入了一球。亚历克斯心里想着：《FIFA》的那帮人到底会不会做游戏，这样的表现做出来的球员卡只有 50 点，你们到底是不识货还是要憋着出新卡来坑钱啊！

在这段时间里，球队的老板还专门跑来对球员进行了一次激励，他试着用豪言壮语去点燃球员们的斗志，球员们也做出了回应。有时候不得不说这些踢球的演技还真是出色，因为在联赛还有五轮结束的时候，球队已经在积分榜上领先了第二名 12 分之多，对于球队而言无缘英超联赛冠军已经只存在理论可能，如果说是什么让球员们在更衣室发出了呐喊，也许是对老板的敷衍，或者就干脆当做是一次提前庆祝好了。在这次训话之后的一场比赛中，伯恩利成为了历史的见证者，尽管是在主场迎战但是他们也确实是没有什么动力去阻拦自己的对手。领先两球的情况下，电视机前的球迷已经就着啤酒开始了庆祝，而伯恩利则例行公事一般完成了最后十多分钟的比赛。

联赛的最后一场比赛之后，尽管队友们已经提前庆祝了好多次，不过在真正赛季完结之后大家还是难掩那份喜悦。更衣室内，作为球队中最早和亚历克斯建立友谊的队友之一的托罗赞扬了亚历克斯这一年来对球队的贡献：“我们是冠军了！作为第一个赛季的菜鸟，亚历克斯你踢得真是太出色了，你正选的位置现在无人可以撼动，你已经是球队的核心了。”

“下个赛季会更好的！”亚历克斯手舞足蹈的回应着。

“得了吧，难不成你还打算一个赛季进上一百个球吗？”队友在一旁拿亚历克斯开着玩

笑："不过，下个赛季的冠军一定还会是我们！"

正在几人互相庆祝的同时，一向严肃刻板的巴特勒走进了更衣室，而且他手中好像还拿着什么硕大而又亮晶晶的东西："耶！冠军！哈哈哈哈，冠军，冠军！"当巴特勒将手中的奖杯高高举起时，球员们一个个都为之疯狂起来，可能是因为巴特勒起了一个语无伦次的开头，所以球员们也没有什么体面的说辞，这一刻除了歇斯底里的叫喊声外，就只有十多个走着音却又一同唱起"Ole！ Ole！ Ole！"的歌声。而作为球队的核心之一，也是最被照顾的新人，奖杯被率先交到了亚历克斯的手中。在众位队友的簇拥之下，亚历克斯高举着奖杯，为胜利和冠军忘情的庆祝起来。

回到家中，吉姆和凯瑟琳第一时间为亚历克斯送上了祝福："亚历克斯我真的以你为荣，你们是冠军了，接下来再拿下足总杯，这将是梦幻般的一个赛季。"这时麦可也不知道从哪个角落钻了出来："十七岁的冠军球队主力，亚历克斯你生涯的第一年就完成了多少球员一辈子才能完成的成就！"



就如同吉姆所言，亚历克斯正式站上了温布利球场，开始为自己的第一个赛季争取最完美的结局。别去管领队那些长篇大论的煽情话语，站在这个赛场前每个人心中早就充满了斗志，如果说还差了点什么的话，也许就是上帝的一份眷顾所带来的好运气吧，亚历克斯一如既往地摸了摸吉姆送给他的幸运足球，希望可以获得好运。而不知道队友们是否因为见证了这一年来亚历克斯所创造的奇迹，也一个个跑来触摸幸运足球，如果这真的可以帮助他们夺冠的话，也许就算是要他们去亲吻这个从上世纪六十年代流传至今的老古董，他们也会毫不犹豫的吧。

在温布利球馆通往绿茵场的球员通道内，仿佛命运的安排一般，亚历克斯再一次和加里斯狭路相逢。

"嘿，亚历克斯，告诉你个秘密，你知道为什么我之前会选择和你组队吗？"加里斯再一次挑衅起亚历克斯："只是因为我可以借助你爷爷在业内的那点人脉而已，你的球技连我一半都不如，你和你的废物老爹是一样的。"

亚历克斯绝对有着谦逊平和的为人，但这类人也总是会有一个不能触碰的底线，亚里斯克的家人就是他的底线，加斯里的说话无疑将他彻底激怒，如果不是身边有队友拦着的话，可能在球赛之前两人的恩怨就已经通过一场斗殴完结了。坏消息是为了大局着想亚历克斯并不能痛揍加里斯的脸来泄愤，不过好消息是我们接下来有 90 分钟的时间可以在赛场上将他彻底摧毁。

在加里斯挑衅亚历克斯之前，记性不太好的他可能忘记了自己之前在联赛中遇到亨特是怎样的赛果，不过对于一些球迷而言他们依旧清楚的记得那次"屠杀"，加里斯在赛场上根本毫无还手之力。没有强强对决，没有针锋相对，当主裁判吹响全场比赛结束的哨声之后，加里斯颓然瘫坐在草皮上。也许他确实有着足够出色的发挥，也许他的球技真的比亚历克斯更加精湛，但是这又有什么用处呢，亚历克斯的队友在重大比赛中从来没有令他失望过，即使今天加里斯取得的一个进球比亨特的一次助攻看上去更有价值，不过就比赛而言胜负并不是一个人的努力就可以分出的。有些消了气的亨特，走过去问候了自己的老友，握着亚历克斯伸出的手，加里斯从地上站了起来，此时的相视一笑也许不能尽释前嫌，但至少也可以抹去一些仇怨，当然如果下次还被说家人坏话的话，亚历克斯一定就不会再原谅他了吧。



终章　那美好的未来

不知道是不是因为最近已经拥有了太多的喜悦，拿下足总杯之后尽管他们也在更衣室内进行了庆祝，不过亚历克斯还是保持了比较淡定的心态。匆匆离开赛场的他，也许是有些急于将这份喜悦和吉姆以及凯瑟琳一同分享吧。

"你还好吗孩子？"突然出现的哈罗德，以及这一声突然的问候，毫无征兆的地出现在了亚历克斯面前。

看到哈罗德后，亚历克斯收起了原本挂在嘴角上的一丝笑意："你怎么在这？"

"你妈妈提前买了门票，我们当然是来看你比赛的，你踢得棒极了，我会到这里就是为了看看你。"哈罗德一边说着话，似乎也因为知道这些年对于亚历克斯的亏欠而越来越没有底气。

"然后呢？"

看到亚历克斯生硬的回应，哈罗德知道这并不是父子团聚的好机会："额，那我还是先走吧。"在从亚历克斯身边走过时他接着说道："你看起来真的不错，很强壮，对了你妈有我新的电话号码。"

而亚历克斯没有做出任何回应，也没有去挽留，也许他们父子之间的隔阂不能通过哈罗德的这次突然出现就回归曾经的样子，不过亚历克斯真的是个小心眼又不懂得体谅的孩子吗？至少在哈罗德不知道的情况下，他是那么的在意自己父亲的名誉，即便如今倔强的他不



愿意接受低下头来的父亲，但是相信这也只是孩子的一时赌气而已，而对于亚历克斯来说，这个曾经几乎算是被父亲抛下了好多年的孩子而言，这些愤慨也是可以理解的。

“看看这群英超的巨星都在干些什么啊，我爷爷都比他们厉害，那个位置应该是我的才对！”丹尼对着游戏画面指手画脚道。

“会是你的，总有一天”休赛季里，丹尼和亚历克斯又窝在一起开始打个没完的电子游戏对决，不过因为从小都被吉姆严厉地要求着，亚历克斯并不能安然的享受这份闲暇的好时光：“你知道吗，休赛季不训练的感觉好奇怪啊”

“放松点吧我的朋友，当你享受不了几天生活之后，你就会发现又会有一堆人跳出来逼着你每天去跑步，控制饮食。”

“听你这么一说，我还真是要抓紧享受人生了啊”说着两人的对游戏的注意力更加集中起来。

敲门声响起，正在游戏中的亚历克斯顾不上去理会，只能叫出还在厨房里的凯瑟琳去开门。

“虽然我不想让你把你的注意力从那个至关重要的游戏比赛中移开，但是听说这个游戏是有个叫做暂停键的神奇功能的啊，这样你就不用让你的妈妈从厨房里跑出来去开门了。”

“行了，我爱你妈妈，快点去吧。”

“谢谢您的体谅，凯瑟琳阿姨。”

“是啊，你们两个小伙子应该感激我的。”对于撒起娇来的两个孩子，凯瑟琳表现出的更多的还是母亲对于孩子的宠爱。

门的另一边，麦可安然地等待着，作为一名经纪人他绝对拥有远超常人的耐心，而且看到是凯瑟琳开门后，他很自然地就和凯瑟琳聊起了她新工作的事情，也许他对这个家庭的了解要比亚历克斯还要多也说不定：“看看这两位超级巨星，你们不是应该去跑跑步或是想办法保持一下竞技状态什么的吗？”

“我可不知道麦可也会有关心我的时候啊。”



丹尼边玩着游戏回应道。

“对啊，我们这可是模拟实战练习啊，对足球智商有很大帮助的。”亚历克斯在一旁附和着。

“我关心我所有的客户，丹尼，我必须和你谈谈。”麦可打断了正要接着说些俏皮话的丹尼：“我不是跟你开玩笑的，最近我可是接到了不少关于你的电话，很多球队都对你很感兴趣。”

“额，这样的话，那就让我们来谈谈吧，在我搞定这个小子之后。”丹尼虽然依旧表现得有些玩世不恭，不过他可不想错过重返英超的机会。

“想赢我，你就别做梦了。”亚历克斯还是按下了那个神奇的暂停按键：“那么你来这里是有什么事呢，麦可？”

“其实，是吉姆叫我过来的，我也不知道是什么事情。”麦可摊了摊手。

“呃，那就祝你好运了，经纪人。”亚历克斯和丹尼又重新开始了俩人的巅峰对决。

“那个，你有什么吩咐吗吉姆？咱们可以在客厅这里慢慢谈，毕竟大家都不是外人了。”即便是像麦可这样精于世故的人，吉姆也总是令他手足无措。

吉姆三两步来到麦可身边，从上衣口袋中摸出了什么，麦可下意识的往后躲了躲好像生怕吉姆会掏出把手枪似得。

“我……来，这个你拿着。”吉姆将手中的东西递给了麦可，这是之前麦可送给他的那张球员卡，不过现在这上面已经被签上了吉姆自己的名字：“在网上也许可以卖个好价钱的。”

“你知道，钱不是最重要的东西啊，吉姆。”麦可握着卡片说到。

“那好吧，如果我在网上看到这个东西的话，你就死定了。”经过这一年来的支持，吉姆终于也接受了麦可。

正当一屋子人其乐融融的聊着天时，亚历克斯的手机突然响了起来，电话那头想起了巴特勒的焦急的声音：“你还在打那些愚蠢的电子游戏吗？赶紧看看体育新闻。”

一家聚在一起的时候总不会又发生什么不好的事情吧，亚历克斯内心中怀着无比的忐忑打开了体育频道，电视里则正在播放着一则报道：“亚历克斯继续保持着上升状态，以他目前的成绩来说，他的名字很可能会登上国家队的名单，成为英格兰队的一员。毫无疑问，现在亨特家族一定会开心庆祝，不过国家队在得到这名新贵球员之后能否获得更多的成绩，让我们拭目以待吧！”

新闻带来的消息完全震撼到了亚历克斯，就连正在和巴特勒通着话的手机也从他颤抖的手中滑落：“这不可能！这真是太炫酷了！”

没错，在征服了英超赛场之后，如果说还有什么是值得亚历克斯为之疯狂的挑战的话，也许就只剩下为国出战去捧得代表世界最高足球荣誉的大力神杯了吧，当然在 2018 年的世界杯到来之前，他还可以在欧洲的各个大型赛事中去书写自己的辉煌。





文 水无月（实习编辑）
美编 sienna

历史与神话中的点点滴滴

——聊聊《女神异闻录5》设定上的种种典故

《女神异闻录5》发售迄今，相信大家都已经通关了，本作无论是画面、音乐、系统还是剧情和角色塑造受到了玩家们很高的评价，可谓是本年度最佳 RPG 游戏候选之一。尤其是游戏的剧情与世界观设定，将传统女神系列的神话传说要素，与网络极度发达，信息爆炸的现代社会环境相结合，探讨了信息高度发达的环境之下，大众心理的困惑和社会的变革，可谓立意颇深。虽然只是一款游戏的剧本，却时不时能让玩家感受到对于现实的讽刺，再结合最近一系列让大家感到宛如魔幻的国际政治新闻（韩国总统亲信干政丑闻，美国大选的各种黑幕等等），让人不由得感受到本作剧本作者敏锐的洞察力。而本作人物、剧情、世界观上的种种设定，在传说和历史之中也有着丰富的原典。《女神异闻录5》在神话传说方面使用了许多异端和神秘主义中的要素，令人耳目一新，而角色设定方面参考了大量知名历史人物，也可见其用心程度。下面就让我们来简单地聊一聊《女神异闻录5》涉及的这些典故吧，本文有大量剧透，未通关的玩家请慎重阅读。

八大罪迷宫及其对应恶魔

八大罪（eight evil thoughts），也是日后被世人所熟知的“七大罪”（Seven deadly sins）的原型。公元4世纪时，出身于埃及的传教士Evagrius Ponticus在著作中提及了包括暴食、色欲、贪欲、忧郁、愤怒、怠惰、虚伪、傲慢在内的人类的八大核心之罪。最初在基督教会中并未直接提及七大罪的名号，直到公元6世纪半，教皇格里高利一世将八大罪减为七大罪，将怠惰与忧郁合并，又将虚伪和傲慢合并，并加入了“嫉妒”，最终形成了今天为世人所知的暴食、色欲、贪欲、愤怒、怠惰、傲慢、嫉妒这七大罪。

1589年德国人Peter Binsfeld在一篇描述七大罪与恶魔关联的著作中，将七大罪赋予了不同的恶魔和动物的代表形象。不过将七大罪和恶魔形象关联在一起，并非是和基督教教义有什么关联，只是在一些流传于市井之间的黑魔术教典进行引用，一直流传到现在，已经成为了众多文学，动漫作品的常见设定之一。

而在《女神异闻录5》中，作为游戏主线流程核心的迷宫（Palace）部分就沿用了这八大罪的设定，并进行了适当改动，在传统七大罪的基础上，又将虚伪和傲慢分开，用美术馆，金字塔，游轮等怪盗题材作品中常见的场景为原型，构成了极具特色的八大迷宫。下面就简单解释一下关于在八大罪迷宫中以及各个BOSS的暗影（shadow）形态的典故。



第一大罪“色欲”



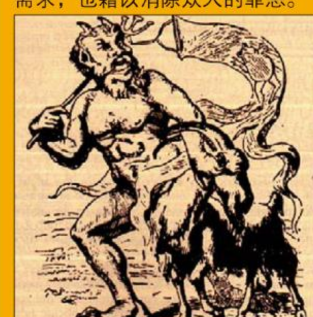
人渣教师鸭志田依靠自己奥运会奖牌选手的身份以及指导学校排球队获得好成绩的功劳，将整个学校视作自己的城堡，将排球队的学生视作奴隶，对男生肆意虐待，对女生则进行各种性骚扰，可谓为所欲为。而校长为了排球队的成绩睁一只眼闭一只眼，其他知情的学生和老师也都为采取了明哲保身的态度，更让鸭志田有恃无恐，能够肆意地在学校中发泄自己的欲望，正是八大罪之中“色欲”之罪。鸭志田的shadow为阿斯莫德（Asmodeus），在基督教中代表“色欲”的恶魔，在所罗门72恶魔中排名第32位，统帅72个军团。他长着三个头，分别为牛头、人头、公羊头，有一条蛇尾，他手牵一条地狱之龙，另一只手手持带有旗帜的长枪（亦有资料说其是拥有绝世容貌和强悍力量的女王）。在外典《托比特书》中登场，独占中意的人类女子，杀掉所有与那女子成亲的男子。最后被大天使拉斐尔施计逼出原形，逃往埃及后被大天使加百列擒住。直到中世纪的魔术书中才被大量使用作恶魔的代名词，如"被制裁的造物"、"地狱之王"、"复仇公子"、"淫欲公子"等



第二大罪“虚伪”



斑目为了满足自身的欲望，对佑介的母亲不仅见死不救，还夺走母亲的画作《Sayuri》当成自己成名作，并将自己弟子们的作品纷纷窃为己有，以虚伪的画家身份闻名于世。而其shadow为阿萨谢尔（Azazel），这个恶魔的名字在希伯来语中有“神之强者”之意，在《以诺克书》中以堕天使身份出现，原本是受神指派，负责监视地上人类的天使军团的首领，却因为爱上了人类女子而触发禁忌甘愿堕天，后被天使长拉斐尔捕缚，囚禁在荒野之中，逐渐演变成居住在沙漠和旷野中的恶鬼形象，在犹太教的赎罪日，祭师会用仪式和咒语，将众人的罪转置于一只羔羊上（代罪羔羊），并将之驱往旷野中，交予恶鬼阿萨谢尔，藉以满足他的需求，也藉以消除众人的罪恶。



▲1825年版《地狱词典》中的阿萨谢尔插画

第三大罪“暴食”

第三个改心对象金城润矢是统治涉谷的黑社会组织老大，他将整个涉谷视为自己攫取金钱的提款机，如同暴食的饕餮一般，不将自己盯上的对象榨取干净誓不罢休，因而在八大罪中对应暴食。其shadow为魔王巴艾尔（Bael），巴艾尔是所罗门72恶魔中排名第一的存在，其形象来曾经的迦南主神巴力，巴力被视作太阳神，雷雨和丰饶之神，达贡之子。曾打败过邪恶的海神雅姆，



并在女战神阿娜特的协助下年复一年地与死神莫特相搏，导致四季的更替和万物的枯荣。巴力的名字是“主人”“王者”之意，但进入犹太教时代他被视为恶魔，并以其为原型派生出别西卜、贝尔菲高尔和巴艾尔等一系列恶魔。

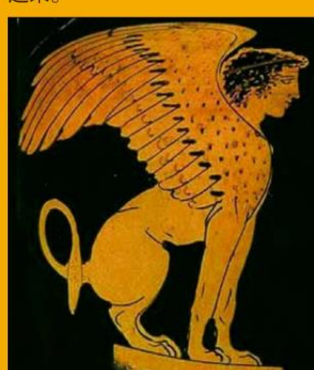


►1863年版《地狱词典中的巴艾尔插画

第四大罪“愤怒”



在第四迷宫中的“愤怒”有着两层含义，第一层含义是在取回记忆之前，人格中仍然对母亲持有认知障碍的双叶，对于母亲本身的愤怒。而第二层含义则是双叶在取回记忆后，自身对于这个世间中欺瞒自己的大人们的愤怒。而第四迷宫的BOSS“守护palace的怪物”是整个游戏的BOSS中惟一没有和基督教八大罪产生关系的恶魔。而“守护palace的怪物”就本身形象而言，可以说是双叶人格中对母亲错误认知的具现化。金字塔场景的迷宫，“守护者”的名字，以及带有双翼的猛兽形象很容易让人想起埃及金字塔前的守卫者斯芬克斯（Sphinx），同时在某些传说中，斯芬克斯具有着母性和愤怒的特征，也正好可以和迷宫特征对应起来。

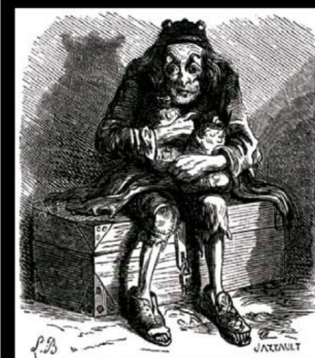


▲埃及神话中斯芬克斯的经典造型

第五大罪“贪欲”



奥村社长不满足于自己在餐饮行业获得的成功，还想涉足政界，甚至不惜以自己的女儿作为代价来换取盟友的支持，如此无休止的欲求，正对应了第五大罪贪欲。而奥村社长的shadow对应的恶魔为玛蒙（Mammon），这个词首次在新约圣书中意味着“富有”，但在各种犹太教文献中，也有“不义之财”的含义。直到基督教时代，这个词与八大罪恶之中的“贪欲”绑定在了一起，并被拟人化塑造出了恶魔形象，在弥尔顿的《失乐园》中被描述为一个为了攫取黄金白银装饰万魔殿，而教授人类发现金矿之术的堕天使。



▲《地狱词典》中的玛蒙被描绘成了一个极其贪财的恶魔形象

第六大罪“嫉妒”



新岛冴对于职场上出人头地的强烈渴望，以及在性别上对于男性的，对于高位者，甚至对于去世父亲的嫉妒，以及对于取得胜利的极度执着，扭曲了自我认知而形成了赌场palace，尽管在游戏中新岛冴并没有被改心而是最终理解了主角一行，但在这之前还是要和其战上一番，游戏中新岛冴的shadow对应的恶魔是《旧约圣书》中的巨大海兽利维亚桑（Leviathan），其名在希伯来语中为“卷起来的东西”的意思，与陆上的巨兽贝希摩斯（Behemoth）是相对立的存在。它的外形是一条身体巨大的能够将大地盘绕起来的蛇，由于在基督教文化中，蛇常常与嫉妒这种感情联系在一起，因为利维亚桑也成为了八大罪中代表“嫉妒”的恶魔。



►法国雕刻家Paul Gustave Doré所绘制的利维亚桑版画

第七大罪“傲慢”



狮童正义基于愚民统治的思想，认为整个社会，整个世界只需要优秀的独裁者支配就足够了，普通大众不需要发表任何想法和意见，乖乖的被精英支配就好。狮童的想法所对应的正是身居高位者最易产生的“傲慢”这一大罪。游戏中狮童正义的shadow所对应的恶魔是萨麦尔（Sammael），Sammael一词在希伯来文中有着“神之毒”或是“神之恶意”的意思，也被称为红色之蛇，在许多传说中和撒旦的形象混同。另外，在吸收了基督教元素的灵知派神秘主义思想中，萨麦尔也是伪神亚太伯斯的另一种称谓，从游戏剧情上的最终BOSS就是亚太伯斯，而狮童正义是最终BOSS的棋子之一这一点看，狮童的shadow萨麦尔的考据更接近后者这一解释。



▲关于萨麦尔的文献记述并不多，这是金子一马在《女神转生》正统系列中设计的萨麦尔造型

第八大罪“怠惰”



《女神异闻录5》世界观中的社会大众，在网络发达，信息爆炸的时代背景下，出于对狮童，明智这样在大众面前表现出强烈魅力的知名人物的盲信，放弃了自我思考，随波逐流。即便是在狮童已经改心的情况下也依然不愿面对现实，茫然无措。社会上无数个体中产生的像这样渴望被自己盲信的强权所支配的心理，铸就了圣杯与伪神的诞生，而也正好与八大罪中的“怠惰”对应而上。而最终迷宫的BOSS也就是伪装成长鼻子叔叔伊格尔，一直将主角和怪盗团玩弄于手掌之中的伪神——亚太伯斯，关于亚太伯斯这一形象的由来，我们在下一段会详细解释。

灵知学派和亚太伯斯

《女神异闻录5》的最终BOSS日文名为“统制の神 **ヤルダバオト**”，**ヤルダバオト**的英文名为Jaldabaoth，中文一般读作亚太伯斯，相比较前几作的最终BOSS无貌之神，尼克斯与伊邪那美，亚太伯斯的知名度或许没有那么高，但是它在《女神转生》系列中也算是出现过多次常客了。亚太伯斯来自于“诺斯替主义”思想中所认为的“伪神”，即在现世中被捏造出来的虚伪存在的神与造物主。

诺斯替主义（Gnosticism），是一种产生自希腊哲学晚期的神秘主义思想，这种思想主张物质与灵魂的二元论。其名称中的诺斯（Gnosis）即是希腊语中的“知识”之意，而这种知识不是普通的知识，而是一种“精神直观”的灵知，其核心理念是“神性”。具有“隐秘、启示、拯救”等独特的神秘主义色彩。因而也被称之为灵知学派。灵知（Gnosis）与理性（logos）对立，“logos”是可说的，而gnosis是不可说的。在公元3-4世纪时，诺斯替主义迅速扩展到欧洲地区，并继续吸收了许多犹太教和基督教的相关哲学思想，构成了一个独特的思想体系。

灵知学派对于唯一神的认知不同于基督教以及旧犹太教。灵知学派认为构成这个可视化的物质世界的本质为恶，而人类的本质与塑造这个物质化世界的造物主为同一存在，而在物质世界之上，还有着人类无法触及的遥远的高次元存在的灵知领域。创造这个可视物质世界的造物主的名字就叫亚太伯斯，虽然亚太伯斯本身不过是灵知领域的失败品，却因为创造了物质世界而自认为是至高无上的存在，灵知学派将其视作蒙昧无知的代表。而对于基督教中的天主耶和华，灵知学派也将之视作亚太伯斯，其实质不过是人类自身捏造出的虚伪的神。也因此许多宗教人士都将灵知学派看成基督教的一个分支教派甚至于是基于基督教基础的异端邪教，但从历史渊源来说，灵知学派显然更早。

关于Jaldabaoth这个名字来源也有着多种说法，最常见的解释是这个名字来源于柏拉图著作《蒂迈欧篇》中用来解释物质世界产生的造物主德缪哥（英语Demiurge），德缪哥在希腊语中是“工匠，建造者”之意，灵知学派思想在物质世界构成这块吸收了柏拉图的思想，并使用了德缪哥这个名字来命名统治物质世界的伪神，而从德缪哥的希腊语发音中将长元音去掉后，就变成了Jaldabaoth的读音。

亚太伯斯在《女神异闻录5》中是社会大众放弃思考，渴望被精英强权所支配的心理的具现化，生于人心却又统治着人心。剧情中着重刻画了伪神亚太伯斯对世人的欺骗和大众的愚昧，这一点也是符合神秘主义的主要思想。另外在本作《女神异闻录5》之前，在《女神转生》系列中已经有过多次出场。早在2001年的XBOX游戏《真女神转生NINE》中就以最终BOSS身份登场亮相，NDS游戏《真女神转生奇妙之旅》，3DS游戏《真女神转生4》以及《真女神转生4FINAL》中，则都是以德缪哥之名，以最高级的邪神种族出场，充分体现其“伪神”这一性质。



鲍格米勒教派与撒旦叶

撒旦叶（**サタナエル** Satanael）是《女神异闻录 5》中主角的最终 PERSONA，一周目只有在和最终 BOSS 的决战中露了一面，只有在二周目才能合成，决战中以一招帅气的“大罪的穿甲弹”将最终 BOSS 爆头。撒旦叶之名来自于堕天之前的撒旦，名字 Satanael 中有 el 来自于希伯来语中的“神仆”之意。同样撒旦叶并非出自基督教正统传说，而是来自于基督教的另外一个异端鲍格米勒派。鲍格米勒教派于 10 世纪中叶兴起于东欧的保加利亚，后来逐渐扩散到巴尔干半岛，因由一位名叫鲍格米勒的东正教神父(他的名字意谓“爱上帝者”或“为上帝怜悯的人”)创建而得名。鲍格米勒派主张善恶二元论与现世否定，认为撒旦叶和耶稣是兄弟，都是惟一神的儿子，而撒旦叶背叛了神，去除了名字中的 el 两字母成为撒旦。而人类所存在的现实世界也是撒旦为了和惟一神对抗所创造的，惟一神创造了人类的灵魂而撒旦创造了人类的肉体，由此形成了善恶二元对立的神话创世学说。

由于在鲍格米勒教派的学说中，构成世界的一切物质皆由撒旦创造，因而物质世界的一切皆为恶，被惟一神所创造的善良灵魂被束缚在邪恶的肉体中，为了让全世界人类的灵魂得到救赎，就必须否定一切物质，在“认为物质世界本恶”这一对于世界的认知上，鲍格米勒教派与灵知学派有着非常相似之处，也因此对于基督教的两大正统体系——罗马公教和东正教的教义进行了全盘否定，博格米勒教派认为公教和正教的宗教权力和世俗影响，耶稣受胎等教义传说，乃至《旧约圣书》这样的圣典，全部都是恶魔创造之物，全部不予认可。因此其教义对于正统体系来说，可谓叛逆之至，因此也被公教和正教这两大体系都视作异端邪教。

“叛逆”是《女神异闻录 5》剧本的核心之一，以主角为首的怪盗团的行动自始至终贯彻着这一主题，从向恶德教师这样的大人的叛逆开始，到向资本家等所谓精英阶层的叛逆，再到向国家强权的叛逆，一直到最后向神的叛逆。而本作选用撒旦叶作为主角的最终 PERSONA，正是因其违背神意创造物质世界表现了浓浓的反叛精神，在游戏中也是包括怪盗团在内的这些社会中少数不盲从于大众，不屈服于强权的人们的反抗精神的具现化。



《女神异闻录5》角色们的历史原型

在游戏发售前对于制作人桥野桂的访谈中，桥野桂提到《女神异闻录 5》是一款反映社会现实，探讨现代社会大众心态的游戏。“社会变革”既是游戏中主角一行的目标，也是开发组对本作的小小期望，能让玩家通过这款游戏重新思考人生和社会。因而《女神异闻录 5》在角色的起名和人物塑造上，存在着大量的现实原型。其中不少现实人物原型都是历史上推动了社会进步的知名人士，或许这也是寄托了制作组希望社会有所改善的美好愿望的一种表现吧。

坂本龙司

原型：坂本龙马（1836—1867）



从名字来看，最接近的毫无疑问是坂本龙马，坂本龙马是大家非常熟悉的日本明治维新时代的维新志士，倒幕维新运动活动家，思想家。原为土佐藩乡士，后来两度脱藩而成为维新志士，为促成萨摩及长州二藩成立军事同盟的重要推手之一，而由其向后藤象二郎所提出的船中八策，即强调政权归还天皇朝廷，并设想建立以天皇为中心的新的国家政权体制，也成为后来明治政府开展的明治维新运动的重要指导方针。同时坂本龙马为了保护贸易而成立的私设海上武装力量“海援队”也是日本海军的前身。而坂本龙司的初期 PERSONA 是海贼基德，因此不仅是姓名相似，“大海”这个要素，也成为了构成坂本龙马和坂本龙司之间联系的纽带。

高卷杏

原型：玛丽·安托瓦内特（1755—1793）

玛丽·安托瓦内特是法国大革命期间在位的法国国王路易十六的王后，原奥地利公主，嫁入法国王室后热衷于打扮和舞会，是当时巴黎的时尚领袖，她极度奢侈的生活对王室财政造成了巨大负担。同时玛丽与费尔森伯爵之间的不伦恋情也是法国历史浪漫情史故事中的代表，最后在法国大革命中和路易十六一起被革命党以叛国罪处死。杏的读音为**アン**（An），加上初期 PERSONA 卡门也是来自于法国，以及对应的塔罗牌为恋爱，身上与法国历史上这位著名的王后的联系还是挺多的。



喜多川佑介

原型：喜多川歌磨（？—？）

喜多川歌磨是江户时代著名的浮世绘画师，幼名市太郎，又名勇助（读音正好也是 yusuke 同佑介），喜多川歌磨和游戏中的佑介一样，同样是一位对于女性美有着极致追求的画师，完全靠自学成才，一生描绘女性，留下了许多优秀作品，代表作有《妇人相学十体》等。在当时与葛饰北斋、安藤广重有浮世绘三大家之称，1804 年因其以秀吉举办的醍醐花见作品为题材的《太阁五妻洛东游观之图》触犯了当时幕府的禁忌而遭到了带枷囚禁 50 日的刑罚，不久后就去世了。其出生及去世的具体年月日皆不详。无

论从姓名还是画师身份，以及对于女性绘画题材的爱好来说，喜多川歌磨是游戏中喜多川佑介的原型应该是毫无疑问的。



▲喜多川歌磨笔下的日本女性

奥村春

原型：平塚らいてう（平塚雷鸟）（1886—1971）

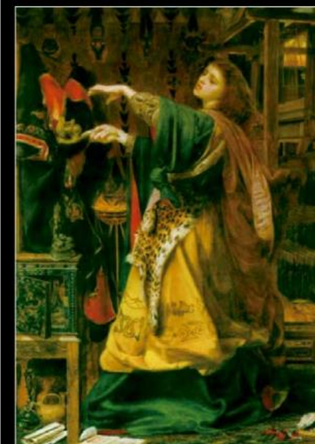
平塚**らいてう**的汉字往往写成平塚雷鸟或是平塚明子，她也是日本明治时期知名的思想家，评论家，作家和女性解放运动领导者。虽然父亲是政府中的高级官员，但平塚**らいてう**并不愿意被家庭所束缚，积极参与各种社会活动，创办了日本首个女性文艺杂志《青踏》，提倡妇女解放、主张自由恋爱和反抗家族主义的旧封建道德。关于奥村春和她在姓名上的联系也颇有一番曲折，平塚**らいてう**原名平塚明，而这个“明”在她的姓名的读音中读作haru，正好与奥村春的春（haru）相同，而1912年与平塚**らいてう**与比她小5岁的青年画家奥村博史相识相爱，继而同居形成事实婚姻，两人之间虽然育有2个子女，但至始至终没有进行婚姻登记，也各自分别保留自己原本的姓氏，这一举动在当时的社会环境下显得颇为大胆前卫。因此奥村（姓）+读音为haru的名，这也是奥村春这个名字来由的有力证据，平塚**らいてう**与奥村春除了姓名之外，面对社会不公的坚强和敢于抗争这点也颇为相似。而出身方面，平塚**らいてう**出自官宦家庭，与大企业资本家家庭出身的奥村春也有着“大小姐”这一身份上的共通之处。



莫甘娜

原型：亚瑟王传说中的魔法师莫甘娜（传说人物）

莫甘娜（Morgana）是亚瑟王传说中的女魔术师的名字。意大利语有海市蜃楼之意。不过在亚瑟王相关的传说中，莫甘娜的形象并不固定，在早期的《梅林传说》中，莫甘娜是一位美丽的歌姬，是统治着阿瓦隆岛的九姐妹的长女，精通学问和医术，曾经保护着在卡姆兰之战中身负重伤的亚瑟王回到阿瓦隆岛并为亚瑟王疗伤。而在15世纪以后的相关传说中，如《亚瑟王之死》中，莫甘娜则变成了一个使用黑魔术的邪恶女巫的形象，企图谋害亚瑟王和王后以夺取王位。在《女神异闻录5》中，黑猫莫甘娜协助主人公在逆境之中起死回生，很明显是取早期传说的形象相符合，而莫甘娜魔术师的身份也符合黑猫对应的coop塔罗牌魔术师。



佐仓惣治郎/佐仓双叶

原型：佐仓惣五郎（？—1653）

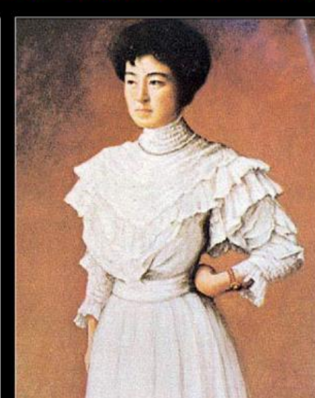
作为Leblanc的老板，也是佐仓双叶和主人公的监护人的佐仓惣治郎，佐仓双叶似乎并没有什么特别的原型，而佐仓惣治郎的姓名来自于江户时期的知名名主（江户时代在农村中有一定管理权力的下级官员）佐仓惣五郎，佐仓惣五郎是下总国印蕃郡公津村（现在千叶县成田市台方）的名主，由于当地老百姓在领主堀田氏的重税政策下苦不堪言，因而佐仓惣五郎代表当地民众直接面见幕府将军德川家纲。1653年，佐仓惣五郎在将军德川家纲前往上野宽永寺参诣的途中，拦下了将军所乘的轿子向将军陈情，这起事件的结果最终以将军接受了佐仓惣五郎的陈情而告终，但佐仓惣五郎本人却因为冲撞将军的坐轿的罪名被判处死刑。在这之后佐仓惣五郎的故事被改编为戏剧而广为流传（在香草社的游戏《胧村正》中的DLC2剧情也是以此为原型），佐仓惣五郎本人也被视作日本最早的自由民权运动家。在游戏中，佐仓惣治郎从最初的对主角冷淡而戒备，到最后也成为了协助怪盗团的一员对抗强权，并不惜以自己被捕来保护主角，与历史上的佐仓惣五郎也多少有些相似。



川上贞代

原型：川上贞奴（1871—1946）

女仆老师的名字很容易让人联想到日本明治时代的著名演员川上贞奴（1871—1946），川上贞奴的一生可谓传奇，她从小卖给艺妓院，因才色兼备擅长日本舞蹈，深受当时日本首相伊藤博文喜爱，被称为日本一的艺妓。然而她不甘心命运，自作主张要嫁给二流演员川上音二郎，伊藤不得不放手。川上贞奴和丈夫一起成名于西方世界，是日本第一位女性戏剧演员，她在全球各地演出，从美国总统麦金利至沙皇



奴为主角……除了名字……贞奴能够……是在学校……表现出来……，能够让……了。

新岛冴/新岛真

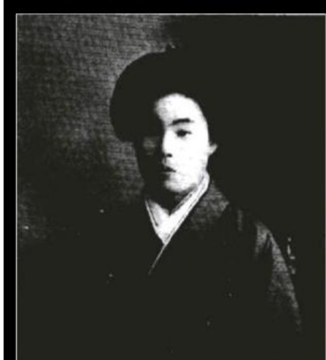
原型：新岛八重（1845—1932）



……权八的女儿，却剪断了头发穿上男装投身到了幕末革新的浪潮之中。在戊辰战争中和五百名老弱妇孺一起固守会津的鹤城，到明治年间嫁给了后来创立同志社大学的新岛襄，并且信奉基督教，作为基督教传教士传道，还积极从事教育活动。并在战争中作为护士积极行动，是日本红十字会的正式成员，为了推动日本护士地位的提高四处奔走，……了积极的……的时代称……为是幕末……首位日本……誉勋章的……《八重之樱》就是一部描述了新岛八重一生的电视剧。新岛冴与新岛八重的相似之处，除了名字读音（冴 sae，八重 yae）相似之外，最大的共性就是"女中豪杰"这一身份了，新岛冴以自己的奋斗和努力，在男性精英林立的日本司法界能够占得一席之地，而妹妹新岛真也是学校的学霸兼学生会长，以进入顶尖大学成为警察官僚为目标而努力。

御船千早

原型：御船千鹤子（1886—1911）



御船千鹤子是日本明治时代传闻众多的超能力者。是熊本县宇土郡松和村（现宇城市）医生御船秀益和其妻子雪的次女，因其具有"透视"的能力而声名大噪，她能够看见被日俄战争中被击沉的军舰，能够看到山中埋藏的煤矿，如此能力给御船千鹤子带了大量的财富收入，也吸引了诸多学者的关注。1909 年，熊本县的一所中学校长把千鹤子介绍给了东京大学文化大学心理学的福来友吉教授进行了研究。但是福来进行了多次实验证明了千鹤子的超能力，但仍未得到学术界的认可，学术舆论始终怀疑千鹤子能力的真实性并称其为骗子，最终千鹤子无法忍受名誉上的污蔑而服毒自杀，在日本的相关研究领域中留下永久的遗憾。同时御船千鹤子这个名字在诸如电影《午夜凶铃》、电视剧《圈套》中被提及。御船千鹤子不仅姓名，还有超能力方面能够和御船千早产生联系，甚至连相关人士名字都相同（游戏中将千早带到东京的超能力协会会长也叫福来），可以确定是原型无疑。

岩井宗久

原型：今井宗久（1520—1593）

今井宗久，出生于大和国今井町，日本战国时期在堺港活动的著名商人，也是战国时期最有名的茶道大师，素有"茶圣"之称。今井宗久在堺从事枪炮生产和金融业，大力支援当时进京的第六天魔王织田信长，信长对其非常信任，给予其各种各样的特权。同时今井宗久还先后担任过信长和秀吉的茶头，与千利休，津田宗及起被称为"天下三宗匠"。玩过信长的野望的玩家应该对其应该相当熟悉，而游戏中的岩井宗久与其除了读音相似之外，作为武器店店主给玩家提供各种枪械改造的支援，也和今井宗久给信长提供各种铁炮军械联系在一起。



吉田寅之助

原型：吉田松阴（1830—1859）



熟悉幕末历史的玩家肯定不会对这位尽管遭受各种挫折，却始终坚持自己的信念，不折不挠的庶民派前议员的名字陌生，因为"寅之助"正是著名倒幕志士吉田松阴的幼名，吉田松阴是幕末时代长州藩士，也是著名的教育家和改革家，虽然因从事反幕斗争因 1859 年被幕府处以死刑而英年早逝，但其思想对于后来的明治维新影响巨大，被视为明治维新的指导者和理论者。吉田松阴秉持尊王思想，强调天皇的领导地位及万民对皇权的归顺。另外吉田松阴不同意幕府凌驾万民，僭越皇权而统治天下的状况，认为万民应在平等的情况下共同辅助皇权，对幕府的权威加以否定，虽然思想上依然是皇权至上，但比起幕府时代，在强调民生和民权这一点已经进步很多。吉田松阴曾经以"天下是万民的天下，不是一个人的天下。"游戏中的吉田寅之助作为设定上的庶民派政治家，在这点上与历史上的吉田松阴也有着颇多相通之处。

大宅壮一

原型：大宅壮一（1900—1970）

大宅壮一，日本昭和时代著名记者，纪实作家，评论家，笔名为猿取哲，出生于大阪府，就读于东京大学但未能毕业。在学生接触了社会主义思想，广泛参与各种社会进步活动。以记者身份活跃于二战，曾经前往南京实地取材，揭露了日军在南京实行大屠杀的行径。战后通过撰写各种时事，文艺和人物评论风靡一时。著作有《炎は流れる》等，是日本早期记者界的代表人物。从姓名和记者身份这两点，显然是游戏中的女记者大宅一子的原型。



三岛由辉

原型：三岛由纪夫（1925—1970）

三岛由纪夫，原名平冈公威，出生于日本东京，毕业于东京大学，是日本当代著名小说家、剧作家。他是二战后日本国内最为知名的文学大师之一，在西方世界也有着极高的声誉，甚至被称为"日本的海明威"。曾两度入围诺贝尔文学奖的候选名单，也是著作被翻译成英文等外语版本最多的当代作家，主要著作有《假面的告白》、《鹿鸣馆》、《丰饶之海》等。然而三岛由纪夫在文学

方面尽管才华横溢，但是他的思想的另一面，仍然保留着浓浓的战前旧日本军人的武士道精神和尊皇思想，对日本战后社会的西化和日本主权受制于外国非常不满。最终，他因为极端激进的政治目的而发动兵变乃至自杀谏世，震惊世界，是文学史上一位争议极大的人物。除了姓名读音（由纪夫 yukio，由辉 yuki）之外，其对于日本皇国思想的狂信和三岛由辉对于怪盗团的激进狂热有着相通之处，而《假面的告白》的书名也能够和 PERSONA 这一主题产生联系。



东乡一二三

原型：加藤一二三（1940—）

加藤一二三，1940 出生，是日本将棋的著名棋手，在棋士拥有 64 的番号。加藤一二三有着多个头衔，他是史上第一位中学生棋士，14 岁就成为职业棋手也是最年轻的职业将棋棋手。拥有史上对局数第一位的记录，也是唯一一位在 1950，1960，1970，1980，1990，2000 年代均有顺位战 A 级在籍的棋士。被称为“神武以来的天才”。同时他也是位虔诚的基督徒，曾被教皇授予 San Silvestro 骑士勋章。加藤一二三的棋风厚重，独创了对抗振飞车的“加藤流”棒银战法。他喜欢序盘在大长考，但是擅长读秒棋和快棋功夫，又有“读秒之神”的美誉。除了一二三这个略显奇怪的名字之外，加藤一二三在对局时常会有些怪癖让对手不甚习惯，而游戏中东乡一二三在对局时的各种中二台词恐怕也会让她的对手犯上尴尬症吧。而游戏中和东乡一二三会面的场所是教堂，也正好对应了加藤一二三是基督教徒这一特征。



织田信也

原型：织田信长（1534—1582）

从“尾张的大傻瓜”到上洛成功，准备一统日本的天下人，再到壮志未酬身先死，人间五十年，梦断本能寺，织田信长这位豪雄的传奇事迹恐怕已经不需要在更多介绍了吧。游戏中这位擅长射击游戏的小学生和战国历史上著名的“第六条魔王”的相通之处，除了姓名之外，应该就是射击这一点了（织田信长是第一位在战争中大规模运用火枪的战国大名）。



武见妙

原型：武见太郎（1904-1983）

武见太郎是日本医界中一位著名的个性医生，他不仅担任过日本医生协会会长，并担任过世界医生协会会长。以不向政府和官僚低头的强硬态度著称。在太平洋战争的后期，甚至为了对抗厚生省对于医院的干涉，而强制发起了全国休诊运动，对敢于反对他的医生也毫不留情地打压。不仅是医生协会，武见太郎在药剂师协会和牙科医协会中也有着很大的影响力，甚至有着“武见天皇”的称号。与其对官僚的强硬态度正相反，武见太郎对于普通百姓则非常温和，其在银座的诊所甚至有着患者可以按照自己的意愿支付随意数额的诊疗费的传闻。对待来治病的小女孩和面对医疗局官员的威逼也毫不退缩，作为角色原型的武见太郎的这些性格特征在游戏中的武见妙这位熟女医生的身上也得以充分体现。



ルブラン（Leblanc）

Leblanc 是主人公的保护人佐仓惣治郎经营的咖啡馆，也是主角在东京的住所。这个名字来自于法国作家莫里斯·勒布朗，莫里斯·勒布朗（1864—1941），生于法国鲁昂，年轻时崇拜福楼拜与莫泊桑，受他们的影响走上文学道路。一生产量颇丰，著有二十部长篇小说和五十篇以上的短篇小说，是世界侦探/冒险文学的一代宗师，莫里斯·勒布朗的代表作，就是本作主人公的 PERSONA 原型——亚森·罗宾为主角的“侠盗《亚森·罗宾》”系列，用来作为主人公居所，以及后期怪盗团据点名字的用意，其寓意不言而喻。



明智吾郎

原型：明智小五郎（虚构人物）

职业侦探加上名字的读音，我想很多玩家第一眼看到明智吾郎就自然而然会联想到江户川乱步笔下的明智小五郎了。明智小五郎是日本推理大师江户川乱步笔下所创造的一个小说人物，1925 年在短篇小说《D 阪杀人事件》中首次出场，之后继而在连续多部作品中出场，明智小五郎具有学者气质，对犯罪学和侦探学的造诣很深，成为了江户川乱步所创造的名侦探代表形象。在《金田一》和《名侦探柯南》两大侦探题材的动漫作品中也都有以其名为原型的角色。只不过此次《女神异闻录 5》出场，无论是姓名还是身份都和其极其相似的天才侦探王子明智吾郎，实际却是一个作恶多端的反派角色，实在让人大跌眼镜。



▲电影《明智小五郎对怪人二十面相》，主演分别是田村正和与北野武

鸭志田卓

原型：内柴正人（1978—）



内柴正人是日本著名柔道运动员，2004 年雅典奥运会上内柴正人获得 66 公斤级金牌，结束了到 1996 年 6 届奥运会和世界锦标赛日本在该级别没有获得奖牌的历史，是世界知名的柔道运动员。2008 年北京奥运会卫冕成功，再夺男子柔道 66 公斤级金牌，被日本人称为“柔道天皇”。退役后就职于专门培养女护士的九州看护福祉大学柔道部担任教练。然而 2011 年 12 月，内柴正人涉嫌性骚扰女学生被捕。2012 年 9 月 12 日，法院对内柴正人的首次公审在东京地方法院举行。堂堂奥运冠军沦落成性骚扰女学生的罪犯，与游戏中鸭志田的所作所为如出一辙。

斑目一流斋

原型：佐村河内守（1963—）

游戏中画家斑目公开谢罪，承认所有的画作都是盗用弟子的作品这段剧情，很容易让人想到前两年的佐村河内守事件，佐村河内守是前日本著名“作曲家”，佐村河内守自称从小就开始学习钢琴和作曲，在17岁时发生听力障碍，在失聪的条件逐步自学成才，并以日本的贝多芬自居。上世纪90年代，为电子游戏《鬼武者》,《生化危机》等作品创作交响组曲而迅速成名。2003年，以“聋哑作曲家”的身份，佐村河内守创作了著名的《第一交响曲广岛》，以悼念1945年遭受美国原子弹轰炸遇难的广岛居民。佐村河内守成名后，美国《时代周刊》登载了关于他的的访谈，连NHK都专门为其制作了纪录片，佐村河内守已然成为日本音乐界的残疾励志传奇。然而2014年3月7日，佐村河内守召开了新闻发布会，当着许多记者的面公开承认自己18年以来一直都是雇佣一名叫做新垣隆的作曲者进行代笔，并为自己一直以来的欺骗行径进行了谢罪，在日本音乐界掀起了轩然大波。另外恐怕许多玩家对斑目在谢罪发表会上那段痛哭流涕的颜艺演出印象深刻，而这段演出的表情不由让人想到之前因为痛哭流涕谢罪表情而爆红的日本兵库县议员野野村龙太郎，野野村龙太郎在2014年7月1日在神户市召开记者会就饱受猜疑的高额旅费哭诉清白，因其表情夸张而成为媒体焦点，并迅速成为恶搞素材。



▲在记者招待会上发表谢罪声明的佐村河内守





◄▲游戏中斑目在谢罪时痛哭流涕的颜艺神似野野村龙太郎向记者哭诉清白时的夸张表情

奥村邦和

原型：渡边美树（1960—）



游戏中以残酷压榨员工而闻名的知名连锁餐饮集团“奥村食品”社长奥村邦和，其原型渡边美树是大名鼎鼎的“和民”餐饮连锁集团的老板。1960年出生于日本神奈川县，毕业于明治大学商学部，1987年创立“和民”餐饮公司，到2009年已经成为一个覆盖了餐饮，护理，农业，便当配送等诸多业务的大型连锁餐饮集团。2011年2月，渡边美树宣布进军政界，并参与了同年4月举行的东京都知事选举。虽然这次选举遭到落选，但并没有浇灭渡边美树从政的热情，2011年底开始，渡边美树开始频繁参与各种政治活动，并于2013年当选自民党参议员，在从政之路上踏出了坚实一步。而作为劳动密集型的餐饮企业的“和民”集团，其社内极高的工作压力和工作强度也广遭舆论诟病，一直都是日本黑心企业（ブラック企業）的代表。2008年爆出了女性社员在入社两个月后就因为工作压力过大自杀的丑闻，至今尚未妥善解决相关纠纷，而渡边本人在内部手册上的诸如“365天每天24小时，给我工作到死”的言论也被曝光。2015年日本网民自发评选的国内黑心企业排行榜中，“和民”再次高居榜首。同为餐饮企业老板——国内著名的黑心企业——由经商走上从政之路，难怪《女神异闻录5》发售后，一些日本玩家都在担心渡边美树会不会以游戏侵害名誉权来状告ATLUS了。

狮童正义

原型：夏亚？（虚构人物）

声优都是池田秀一，以及最终战时的造型，说不是以那个人为原型我自己都不太相信（笑）。







结语

限于篇幅关系，这次就只能先和大家聊这些内容了，事实上关于《女神异闻录5》，想写的内容还有很多。对于笔者来说，《女神异闻录5》的确是近两年对我触动最大的一款游戏，游戏制作组“希望玩家以这款游戏为契机，能够踏出人生全新的一步”的愿望，至少在我本人身上是有着亲身的感受。也希望ATLUS和《女神异闻录》开发组能再接再厉，继续为玩家们带来更多优秀的作品。

空想科学





ACG作品里一些超出常识的设定和演出遇上现实里的科学理论会如何？我想许多人一定会想到阿虚那句“在虚构的作品里寻找真实感的人脑子一定有问题”的台词了。然而却偏偏有这么一些较真的人，他们始终没有放弃利用现实科学去解释动漫作品里的各种超现实元素的努力，虚构与现实的碰撞往往会产生许多意想不到的笑点，在虚构中追求现实的“空想科学系列”便由此诞生。本栏目会以一半科普一半吐槽的文风，尝试着利用科学理论去验证ACG作品中的各种设定演出的可行性，希望读者们在茶余饭后阅读本栏目轻松一下大脑的同时，也能充分感受一下感受诸多创作者们通过人类想象力所孕育的空想科学的魅力。今天先为大家带来一篇是探讨“《JOJO》”系列的第八部《JOJOLION》中消除摩擦力这一超能力的可行性的短文。希望大家能够喜欢。

原文 柳田理科雄（日） 编译 三栖人—极品废车
编 水无月（实习编辑） 美编 咕噜

剥夺摩擦力？

作品：《JOJO的奇妙冒险 part8 JOJOLION》

在动漫作品构筑的空想世界中，经常会出现一些现实中没有的超能力。《JOJO的奇妙冒险JOJOLION》中出现的“剥夺摩擦力”即是其中非常具有想象力的代表之作，在科学层面上也令人大感兴趣。

JOJOLION的主人公是一位19岁左右，丧失记忆的青年。本名不详，因被东方家所接纳，起名为东方定助。能从肩上释放出肥皂泡，当肥皂泡碰触到某物并破裂时，就能从剥夺该物的某样东西，例如视力、体内所含的水分或者照明开关的声音等。而我们这次要说的，便是东方在面对公寓楼上的敌人时，将肥皂泡撞破在天花板上，剥夺掉楼上房间地板的摩擦力的情节。

所谓的摩擦力，比较准确的定义是“阻碍两个物体之间相对运动（或相对运动趋势）的力”。这个力可以说是无处不在，并在人类的日常生活中起着非常重要的作用。简单举个例子，行驶中的汽车便是通过轮胎的摩擦力将路面推向后方，以反作用力来获得前进动力。同样，当司机踩下刹车时，也是通过轮胎与地面间的摩擦力阻碍汽车的运动来达到减速停车的目的。地球上所有的物体，只要与其他的物质存在任意形式的接触，就一定会受到摩擦力的影响。要是这个摩擦力被剥夺掉，毫无疑问会发生非常巨大的变化。

漫画当中并没有直接描写出被剥夺摩擦力之后，楼上的房间里到底发生了什么事。只是给出了身处楼下的定助听着天花板上不断传来的“砰咚”、“刺溜”、“咣当”之类响声的场景。看来这就是楼上的可怜人正在不断重复着平地摔所发出的动静了。

人类由于两足直立行走的关系，在静止站立于水平地面的时候，人体所受到的重力与地面对人体的支持力处于同一条直线上。这样，即使与地面的摩擦力为零也是可以站稳的。但要是身体哪怕只是稍微有一点点倾斜，这两个力就无法作用在同一条直线上，人体就会开始旋转。在有摩擦力存在的情况下，旋转的中心位于脚底，只要朝着倒下的方向跨出一步就能把姿势拉回来。要是没了摩擦力，脚底就会开始打滑，旋转中心会跑到人体的重心位置去，无论做什么都没法阻止摔倒的命运。假定敌人的身高为180cm，这么一跤摔下来头部着地时的时速可以达到19km，相当于专业马拉松运动员全速奔跑时撞上一堵墙壁。之前提到的“砰咚”声，大概就是这位仁兄的头部与地板亲密接触的动静了。

至于剩下的那些响声又是怎么回事呢？这个应该也很好解释。人一摔倒之后自然是本能的想爬起来，那首先就是得靠手臂支撑起自己的上半身。不过呢，除非能保持着手掌位于肩膀正下方，手臂与地面垂直的姿势，否则还是照旧“刺溜”一下两手打滑脸着地。就算能成功的支撑起身体回到三岁小孩爬行体位上，手脚也还是照样打滑着只能原地踏步一点也动不了。

不不不，仔细想想的话，这位仁兄应该是连原地不动都做不到。毕竟现实世界的建筑物不可能做到让地面保持完美水平，就算只有0.1°的倾角，也能让你缓慢的滑动起来，在19秒后以时速1.2km撞到3m远的墙壁。好吧也许





你会认为对于一个身强体健的成年人来说这点撞击算不了什么，但是可别忘了既然是一个公寓房间，那必然会有很多家具放在里面啊。看着桌子椅子衣柜冰箱什么像丧尸围城一样缓慢朝自己压过来的感觉肯定不会太好，更别说这些家具里边装着的东西也都会一股脑儿的全部掉出来，砰咚哐啷的全部砸到自己头上。这时候这位仁兄应该就只能抱着脑袋，祈祷自己没有在桌上放着什么热咖啡臭豆腐之类的玩意儿了。

再进一步想想的话，用这种奇妙的方式打倒了敌人的东方定助自己也没法平安无事。既然是朝着天花板放出肥皂泡来剥夺楼上房间的摩擦力，那在剥夺摩擦力的效果传达到楼上的房间的时候，自己房间天花板的摩擦力应该也一起被剥夺了才对。这下可麻烦了，一般天花板上都会用螺钉之类的东西安装着照明灯具，归根结底也还是通过螺纹之间的摩擦力产生的固定效果，摩擦力一被剥夺掉，螺钉就会在重力作用下缓慢的开始旋转松脱，最后哐当一声落下来砸自己脑袋上。

这还没完。既然是朝着天花板放出肥皂泡就能剥夺掉楼上地板的摩擦力，想必是因为天花板和地板是连着的所以能将这个效果传导过去。可是天花板还连着墙壁，墙壁又连着整栋建筑，而建筑自然是连着大地。要是肥皂泡剥夺摩擦力的力量对这一连串的对象一起生效的话……简直呜呼哀哉。我们可以随便举一些例子：比如行驶中的汽车停不下来，也无法拐弯躲避；比如就算想躲开直冲过来的汽车，也因为脚底打滑无法移动；比如植物的根系无法抓住土壤，大树也是风一吹就倒；比如自动扶梯和楼梯上的人变成滚地葫芦；比如所有的笔都写不出字，所有的乐器都发不出声等等。

剥夺摩擦力，就是这么恐怖的一件事。东方小哥使用这个技能的时候，还是请多加思考吧。

热片进行时

2016年8月-2016年11月 优秀电影点评

1. 自杀小队 Suicide Squad



上映时间:2016-08-05(美国)
拍摄成本:1.75亿美元　票房:7.45亿美元

IMDB评分:6.6

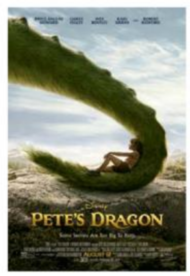
如果评选2016年度的十大"希望越大,失望越大"电影，那么《自杀小队》绝对是头名的有力竞争者。这部大反派联盟胡搞DC世界的电影，自从第一个预告片公布开始就让人寄予厚望，但小丑女们的邪恶魅力，全部给白痴的剧本糟践了个干干净净。

前半段还好有与生俱来的角色魅力、出色的化妆、服装和音乐撑着，然而明明可以拍成成人向的邪典电影，却在中盘最关键的时候突然泄气。本片完全没有将DC同漫威风格的差异化给表现出来，最后拍成了一个通篇毫无逻辑可言，风格不伦不类的合家欢大杂烩电影，主角们的智商、能力以及判断力都像是抽风后的残次品，这不是反英雄，这根本就是反智英雄……

对本片有怨念的观众，我们在这里还是推荐您欣赏动画，《蝙蝠侠 突袭阿卡姆》比这个好看得多，这里面可以找到你所需要的邪恶魅力。相比之下，电影就显得过于平庸，又是三观正，又是亲情牌，试图向DC电影那样取悦所有的观众，哪里知道把DC迷们全部都给得罪了!



2. 彼得的龙 Pete's Dragon



上映日期:2016-08-12(美国)
拍摄成本:6500万美元　票房:1.39亿美元

IMDB评分:6.2

提到最早采用真人与卡通角色共演的跨界电影，我们会很自然地想到了《谁陷害了兔子罗杰》。事实上，这一创意早在1977年的《妙妙龙》身上就已经出现了。在近年来由《奇幻森林》《灰姑娘》引领的卡通经典翻拍大潮之下，《彼得的龙》再次推出新版并没有让我们觉得意外，真正让我们感到不解的是，这部时代经典居然能够变成一部彻头彻尾的幼齿向作品，完全就是为小学低年级儿童的包场而"量身定制"的——恐怕小P孩看的时候都会觉得某些情节实在太过弱智吧!

其实，制片方也有说不出的苦衷。虽然新版《彼得的龙》依然由迪士尼监制，但投资只有区区六千万美元。虽然预算是低了点，但想制造惊喜并不是不可能的。让人遗憾的是，本片故事情节太平淡了，以至于戏剧冲突太弱，也谈不上能有什么感动了。



3. 赴汤蹈火 Hell or High Water



上映日期:2016-08-12(美国)
拍摄成本:1200万美元　票房:2970万美元

IMDB评分:8.2

通心粉西部片大师莱昂内说过“电影，就是能并入某个传奇的神话，它不是造梦工厂,而是神话工厂”。苍凉已成往事，往事已如飞烟。当西部的故事已经成为历史长河中的一滴水，我们只能随着电影回忆。电影里的往事就是我们记忆里的西部往事。那个纵马驰骋、拔枪生死、笑傲一切的如同神话般的时代，永远都值得我们去为它魂牵梦绕。这或许就是独立制作的现代西部片《赴汤蹈火》能够在今年暑期超级英雄掐架大片的狂轰滥炸中脱颖而出的原因。

本片的剧本来自于《边境杀手》的编剧泰勒·谢里登，和“边”片不同的是，《赴汤蹈火》的故事格局相当小：一对悍匪兄弟，一个穷追不舍的老警长，两条相互关联的线索最终在悬崖之间发生激烈碰撞。

在游戏《荒野大救赎》为我们展现的新旧西部交替的大时代中，我们看到铁路带动着经济的高速发展和人口的快速流动，让旧西部的人和事深陷时代旋涡，即将被吞没的各路角色们充满了困惑，也都在拼尽全力做最后的挣扎。而在《赴汤蹈火》叙述的这个发生在一百多年之后的新时代，我们发现除了汽车、手机这些代表着现代文明的符号以外，西部几乎没有发生任何的变化。资本主宰着一切，吞噬着属于西部原住民们的机会，失去生命力的小镇中的每个人依然在用自己的方式反抗历史的洪流。



4. 军火贩 War Dogs



上映日期:2016-08-19(美国)
拍摄成本:4000万美元　票房:8540万美元

IMDB评分:7.2

两个二十几岁的年轻人靠倒卖军火掘到了第一桶金，机缘巧合之下抢到了军队物资的大单，开始满世界地卖军火。后来合伙人撕逼，主角被朋友出卖，差点被一枪爆头。最终发现钱财乃身外之物，还是小命要紧准备收手不干的时候，又被执法机关的强力干探给盯上了……上面说的剧情并不是来自于《战争之王》，而是《宿醉》导演陶德·菲利普斯带领自己的御用人马拍摄的最新力作！

《战争之王》虽然有大量的喜剧元素，但在搞笑手段的使用上还是比较克制。相比之下，本来就没有什么节操可言的陶导，就不需要这样遮遮掩掩了。从主题上看，“军火狗”和《战争之王》还是一脉相承，而且均是基于真实人物与事件改编，试图以一种轻松的方式讲述军火贸易这种沉重的生意。对军火商而言，杀人武器只是一种用来创造利润的商品，负责其“流通环节”的他们和正常人一样怕死，他们手下却走过杀人无数的致命武器，然而这只是满足“社会需要”的一种市场化行为而已。一切纠纷和战争都源于利益，只要有钱有枪的地方，就不会有和平，就不会缺乏唯恐天下不乱的“军火狗”们的身影。



5. 宾虚 Ben-Hur



上映日期: 2016-10-10(中国大陆) / 2016-08-19(美国)　拍摄成本:1亿美元　票房:9410万美元

IMDB评分:8.2

《宾虚》、《泰坦尼克号》和《魔戒3王者归来》，是奥斯卡历史上仅有的三部同时荣获十一项大奖的神作。后两部恢弘的特效场面靠的是CGI技术的飞速进步,而《宾虚》的“视觉系”特征，仅仅只是依靠五十年代的电影技术，其不可思议的波澜壮阔的布景和宏达雄伟的战争场面即便放到今天，也能够让人啧啧称奇。除去电影技术层面的因素，片中对基督教文化和罗马文化融合过程的表现，才是它在二战后这段属于西方文明的黄金时代能够打动观众的内因之一。

沦落到寄人篱下地步的米高梅翻拍这部经典，被公认为一次重塑自我——同时也是作大死的举动。公映之后的市场反响，也没有出乎那些搬小板凳等着笑话看的批评家们的预料——前三周北美票房不过2600万，制片方派拉蒙的副主席不得不引咎辞职。



我们已经相当熟悉《宾虚》的故事：耶路撒冷的犹太贵族犹大·宾虚被朋友米撒拉背叛，沦为罗马人的奴隶。在经历了一系列的苦难后，宾虚终于重返耶路撒冷，并在竞技场的赛马中击败了昔日的好友米撒拉。和老版相比，翻拍版几乎删除了所有的宗教元素（实际是推动老版故事的内因），使之简化为了一段复仇故事。正是弱化了主角作为一个“圣徒”的身份，主人公的每一次反抗和连带的命运转折都显得极为牵强、造作，其情节组织、人物塑造上更是漏洞百出，沦为彻头彻尾的爆米花片。

6. 屏住呼吸 Don't Breathe



上映日期：2016-08-26(美国)
拍摄成本：990万美元　　票房：1.51亿美元

IMDB评分：7.3

三人窃贼盯上了一个几乎毫无反抗能力的猎物——对方是孤寡老人，独居在处于荒郊野外的破屋中，身边没有任何的亲人，手头上却有一笔上百万美元的赔偿金。然而他们的功课却漏掉了最为关键的一题：这个糟老头子居然是从中东战场归来的煞神，虽然眼睛啥也看不见，不过听觉却异常惊人，更重要的是军队所教授的杀人技巧依然是老头肌肉记忆的一部分！影片还没有进行多久的时候，我们已经在不知不觉中开始为这帮窃贼捏把汗了。

今年的密室题材小成本惊悚电影，温子仁的两部依然还是在重复他的调调，“科洛佛2”算是小有亮点，《屏住呼吸》应该可以算作是其中的佼佼者了。如果你觉得《关灯后》的女主男友在危急之下智商还能爆表实在是无法理解，那么《屏住呼吸》的老头在眼瞎的情况下还能如此开挂，会告诉我们“Impossible is nothing”！以前牛逼过的人，现在不一定只会遛狗和跳广场舞，他们照样可以一言不合就杀得你哭爹喊娘！



7. 摩根 Morgan



上映日期：2016-09-02(美国)
拍摄成本：1亿美元　　票房：9900万美元

IMDB评分：5.9

摩根是一家生物科技公司通过DNA重组方式制造出来的“人造人”，她的实际年龄只有五岁，但外形已如同十六七岁的少女，生理能力和智商更是完全超越了人类的极限，其成长经历堪称是“春哥”的现实版。然而正是因为其行为的极端不可控性，研发者决定对其实施肉体消灭，不想却给自己带来了一场浩劫。

本片是卢克·斯考特的处女作，如果你都没有听说过这个名字（其实笔者也是人生第一次），那么应该都很熟悉他爸爸——雷德利·斯考特吧！所谓虎父无犬子，儿子的这部初出茅庐之作还是能够达到今年科幻惊悚片的及格线。比较让人失望的地方在于，本片对科技的恐惧和场景氛围很像《机械姬》,但“惊悚科幻动作”的定位却显得非常模糊，既没有反思科技滥用的恶果，也没有借助人造生命的命运来反思人性——斯考特公子至少也要把爸爸当年的《银翼杀手》拿来看一遍吧！

本片对于中国观众而言，还是有一些亮点可循。杨紫琼在本片中饰演了一个关键角色，而且片中出现了多处中文对白，看来为了迎合中国市场，这帮老外演员也真是拼了（可惜并未引进），只是普通话发音听得人实在头皮发麻……



8. 斯诺登 Snowden



上映日期：2016-09-16(美国)
拍摄成本：5000万美元　　票房：2.54亿美元

IMDB评分：7.4

我们都知道斯诺登是谁，我们也都知道以斯诺登为主角的政治惊悚电影，必然出自“白左”导演奥利弗·斯通之手。从早前的《刺杀肯尼迪》、《尼克松传》到《布什》，奥利弗·斯通始终高举着“政治正确”的大旗，站在“人民大众”的立场上，将黑政府的伟大事业进行到底。继在越战泥潭中挣扎的大兵、备受争议的总统之后，“左棍”心目中的英雄——斯诺登终于在大银幕上粉墨登场了。

难能可贵的是，斯通并没有在本片中采用JFK那样基于“有罪推定”的鲜明预设立场。在不同的参照系下，关于斯诺登行为的评判也是不同的。国家利益和个人利益、自由和安全之间的矛盾日益突出，却又难以取舍。本片试图淡化斯诺登身上的英雄光环，通过对其工作与生活细节的解析，让我们看到这个沉默寡言的眼镜男如何放下所有的纠结，走向“第四公民”这条充满荆棘的道路，同时也是个人的不归之路。



9. 豪勇七蛟龙 The Magnificent Seven



上映日期:2016-09-23(美国)
拍摄成本:9000万美元　票房:1.58亿美元
IMDB评分:7.4

这部西部片讲述的是美墨边境上的一个小村庄不堪强盗们的侵扰，于是村民们请来七位身怀绝技的枪手来对抗强盗的故事。看到这个剧情大纲，你一定会说——咦？这不是西部版的《七武士》吗？！的确，本片确实改编自黑泽明名作，就凭这一点，还需要炒作其他的看点吗？

除了“西部版武士电影”以外，在2016年暑期这个超级英雄电影占据票房收入半壁江山的历史节点，《豪勇七蛟龙》更是一部放在西部背景下的超级英雄电影。我们在前面刚刚喷过的《自杀小队》的最大硬伤，在于编导手中一手角色的好牌，结果给观众留下点深刻印象的只剩下了哈莉·奎恩一个人。这部“七枪手”也好不到哪里去，七位主演涵盖了各个年龄层次和人种的老腊肉、小鲜肉们，非裔亚裔墨西哥人印第安人以及白人女各一，这种政治正确让人哑口无言，结果只有老戏骨丹泽尔·华盛顿的表演还算是说得过去。

如果单看场面，本片还是能值回票价的。本片既有传统西部的枪林弹雨和男人间的侠气豪情，也有现代动作电影炫酷的镜头语言，而且我们可以明显看到安东尼·福柯尔在很努力地想表现出“黑泽明＋莱昂内”的混搭风格。



10. 深海浩劫 Deepwater Horizon



上映日期:2016-11-15(中国大陆) / 2016-09-30(美国)　拍摄成本:1.56亿美元　票房:1.2亿美元
IMDB评分:7.5

《深海浩劫》取材自美国历史上最大的一次钻井平台事故：2010年4月20日，墨西哥湾的深海石油开采点发生爆炸，导致大量石油泄漏。虽然和灾难片中司空见惯的恐袭、空难、地震、海啸、台风、火山爆发、外星袭击，还有《2012》这部“集大成之作”相比，这部“才死了十一个”的作品明显不够“大气”。然而，在观众们已经被动辄彗星撞地球、满屏山崩地裂场面折腾得昏昏欲睡的当下，大家更看重的是临场感和情绪调动。

本片除了能够在相对小的格局下创造视觉和情感的双重震撼，它还对通常会被灾难片导演选择性无视的领域进行了大量的填充：为了搞大新闻，此类电影往往不重视灾难成因的科学性因素，而本片则花了大量的篇幅放在钻油平台知识体系的呈现，让大银幕前的观众们也能迅速了解事故发生的原因和可能导致的后果。同时，导演并没有满足于再现灾难过程，还揭露了资本家为了利润而无视客观规律、草菅人命的邪恶面目，堪称是一部关于“安全生产经验教训”的教科片。



11. 犯罪大师 Masterminds



上映日期:2016-09-30(美国拍摄)
成本:2500万美元　票房:2190万美元
IMDB评分:5.8

《犯罪大师》取材自发生在1997年的一桩轰动全美的抢劫案，其案值高达两千万美元现金，最奇葩的地方在于它的实施者全部都有一个特质——不靠谱，而且他们的计划漏洞百出，甚至让FBI在调查过程中觉得他们根本就没有什么计划。然而，就是这样一群二愣子，却完成了这个惊天大劫案，并且逍遥法外了很长一段时间。

这场罪案的受害者是全美最大的保安押运公司之一的Wells Fargo，金库主管与公司的前雇员、“社会闲杂人员”一道里应外合，在错误百出中端走了整整一运钞车的钱。然而当实施罪案的关键人物将钱交给等着摘桃子的同伙之后，随之而来的背叛却让他成为了另一名受害者。

《犯罪大师》是为数不多正片比预告片好看的犯罪喜剧片，虽然笑点的设置只是位于美式搞笑片的平均水准，但真实事件改编和“乌龙搭档＋复仇”的主线还是让影片拥有不少看点。



12. 火车上的女孩 The Girl on the Train



上映日期: 2016-10-07(美国)
拍摄成本:4500万美元　票房:1.24亿美元
IMDB评分:6.7

女主人Rachel每天往返于曼哈顿岛和长岛之间的列车上，由于婚姻破裂而陷入酗酒中的她依然能够记住沿途经过的房子和它们主人们的样子。然而当Rachel有一天在归家途中发现“熟悉”的一户家庭出现了不同寻常的事情之后，她像着了魔一样地在最近的站台下车，然后步行前往一探究竟，却不料引出了一宗凶杀案，还有三个互不相识的女人之间剪不断理还乱的复杂关系。大量主观镜头的运用，加上主人公由于长期酗酒而产生的混乱记忆，更是

让故事变得扑朔迷离，有《消失的女孩》姐妹篇的风范。

改编自宝拉·霍金斯同名畅销小说的这部电影，在剧情上也对书本故事进行了100%的还原。可以看到导演的野心远远不止于此，本片还试图表现出小说的复杂结构。其中最大的难题，莫过于将大量用文字表现的心理独白转换成剧情画面。显然，“隔行如隔山”这句话对于文字和影像而言同样是存在的，没有耐心的观众，在观影完毕之后会觉得一个简单的故事硬是被“作”成了两个多小时的电影。



13.一个国家的诞生 The Birth of a Nation



上映日期：2016-10-07(美国)
拍摄成本：850万美元　票房：151万美元

IMDB评分：5.8

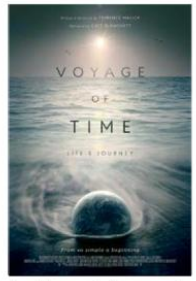
1915年就诞生过一部和今天的这部《一个国家的诞生》“同名”的电影，那部昔日经典的里程碑意义并不仅仅在于长达三个多小时的默片鸿篇巨制，更重要的是让电影从技术宅的玩物上升到了艺术和盈利层面——说它奠定了现代商业电影的雏形，是一点也不为过的。

2016年的这部《一个国家的诞生》，除了时代背景以外，和1915年的旧作并无关系。本片讲述黑人牧师Nat Turner用布道来传播种族解放思想，以此点燃美国内战导火索的故事。宗教是统治阶级对被统治者实施思想控制的工具，而宗教所宣扬的平等却在蓄奴时期的美国吹响了反抗的集结号。这是一部完全站在非洲裔美国人立场上的“政治正确教科片”，我们也可以从另一个侧面来反思所谓“Black Life Matters”口号背后的实质。

本片导演内特·帕克也是一个争议人物，感兴趣的观众可以自行搜索他此前卷入的刑事犯罪。虽然艺术作品和创作者的个人生活不应该划等号，而且导演也在庭审结束时被宣布无罪释放，但观众们还是带着强烈的个人情感来审视这部电影，也会以此来对某些情节设置做出过度的解读。



14.时间之旅 Voyage of Time



上映日期：2016-10-07(美国)
拍摄成本：未知　票房：未知

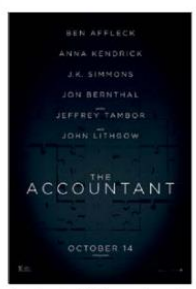
IMDB评分：6.6

对于熟悉自然、宇宙题材纪录片的观众来说，《时间之旅》是一部不看都知道内容的作品：从天地混沌、宇宙洪荒之时开始为我们再现生命起源，通过黄石公园的间歇泉、亚利桑那羚羊谷的螺纹状迷宫、阿根廷正在加速增长的莫雷诺冰川、最能代表物种起源和消亡的加拉帕戈斯群岛的今天，带领观众再次审视“天、地、人”的关系。每一帧画面都可以直接拿来当壁纸使用，美得动人心魄，也无聊得让人昏昏欲睡。大明星担任旁白解说，各种排比句如同排山倒海般袭来……

这首对于纪录片导演们来说还可以再唱五百年的关于自然万物和宇宙万象的赞美诗，在大量高清广角镜头所呈现的自然风光，CGI再造的恢弘星际场景的狂轰滥炸，还有巨幕的加成之下，的确已经把同类题材中的技法做到了极致。



15.会计刺客 The Accountant

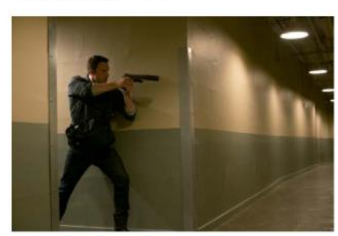


上映日期：2016-10-14(美国)
拍摄成本：4400万美元　票房：8470万美元

IMDB评分：7.7

大凡是美式超级英雄，只要不是其真身的长相和性格另类到了不能见人的地步，大体都会遵循这样一个模式：白天就是正常人，一大早都要拎包出门，过着朝九晚五的生活，只有到了夜幕降临的时候才会戴上（也可以说是拿下）面具，开启自己的高光时刻。从“小本”到如今的“大本”，本·阿弗莱克至少演过两个采用上述套路的英雄（夜魔侠、蝙蝠侠），本片中的这位白天忙着在电脑前给老板做账，晚上换上长枪短炮去为阎王收账的狠角色，交给他来演自然是再合适不过了！

本片爆表的脑洞指数并不仅仅由于故事将会计和杀手这两个八竿子打不着的职业混到一起，还在于将一部风格冷峻的动作片拍成了心理惊悚，乃至是为自闭症患者拍摄的长篇公益广告片。



16. 魔发精灵 Trolls



上映日期：2016-10-28(中国大陆) / 2016-11-04(美国) 拍摄成本：1.25亿美元 票房：4900万美元

IMDB评分：6.6

梦工厂和福克斯并未对《魔法精灵》进行大手笔的造势，但这部原创动画巨作自从公布海报开始，就让观众们有似曾相识之感——这群头上长着五颜六色长毛的木制玩偶们，不正是广大80后小时候玩过的“丑娃”吗。这种全名为“The Good Luck Trolls”的玩具，最初的发明者是丹麦伐木工人 Thomas Dam，他因为没钱给小女儿买礼物，用手头上能够找到的木头和毛线做了这种灵感来源于北欧神话著名怪物“巨魔”的玩具，却在不经意间创造出了一种流行风潮。

守旧的梦工厂如今已经显露出了几分土气，然而就是这样一部由老梗拼成的保守向动画，却在11月份的北美影市场大放异彩。正如精灵们让人眼花缭乱的发色，鲜艳明亮的色彩运用，仿若一本童话书的打开方式，让快乐旋律的贯穿始终，用最纯真而简单的方式，为我们带来了无限的快乐。



17. 血战钢锯岭 Hacksaw Ridge



上映日期：2016-11-04(美国)
拍摄成本：4000万美元 票房：暂无

IMDB评分：8.7

继《我们曾经是战士》之后，梅尔·吉普森再度执导战争片。本片故事改编自二战上等兵军医戴斯蒙德·道斯的真实经历，他因为在冲绳岛战役中勇救75人生命而被授予美国国会荣誉勋章。

医疗兵，是战场上最为矛盾的角色。他们一方面要在枪林弹雨中拯救战友的生命，而另一方面也不可避免地参与杀戮行为，毕竟头盔上的红十字并不能让自己对子弹免疫。作为一个坚守“不杀人”底线的士兵，戴斯蒙这个角色自从军营生涯开始时就充满了矛盾性，也在信仰与纪律这一对矛盾编织的困境中饱受折磨。也许连扣动扳机都做不到的他无法带领战友们走向胜利，但经他之手从死亡线上救回来的那些生命却可以做到这一点。

自从坐上导演椅的那一刻起，梅尔·吉普森就致力于将老牌风格发扬光大，本片亦不例外。影片拍得四平八稳，给人以十足的工整感，也将“勇敢的心”的主旨进行了进一步的升华：真正的勇敢并非“收人头”的能力，而是在任何困境中都不忘初心，坚持底线，这同样不失为一种“个人英雄主义”。



18. 降临 Arrival



上映日期：2016-11-11(美国)
拍摄成本：5000万美元 票房：暂无

IMDB评分：8.5

本片改编自雨果奖得主、华裔科幻作家姜峯楠的短篇小说《你一生的故事》，外星人飞船来到地球，艾米·亚当斯饰演的语言学家受雇于政府，来与外星人沟通了解它们此行的目的。从框架上来看，故事相当于《地球停转日》和《第三类接触》的结合体，之所以能够在同类题材泛滥的科幻文学界一鸣惊人，其关键点在于作家对外星人宛如巧夺天工般的设定。

科幻电影中的外星人形象之所以经常会是对昆虫形象的变异，其本质上是因为那些密密麻麻的软体、节肢生物，本来就是我们恐惧和厌恶的对象，它与众不同的身体构造给人类传递出了危险的信息，让我们产生了远离它的想法，这种想法再进一步就是消灭它们，继而产生了可以对自身“种族优势”产生再确认的快感。而在本作中，外星人的真身和降临地球的目的一直都被模糊化处理，但光是它们的语言，就让人类觉得自己无知：在他们的沟通体系中，文字是更有效、直接、迅速的“语言”。它们的语言也绝非独立单词组合出的句子，而是将复杂的信息量浓缩进一个个宛如水墨画的“文字”之中。正是因为这些高等级文明已经脱离了三维空间的限制，它们对宇宙的理解并不像人类那样线性化，所以它们能随心所欲支配文字，不想用语言表达，更不受线性时间控制，这绝非人类的思维方式所能理解。

虽然电影中也有遇到外星人一定要大搞事的美国军方的出镜，但却几乎没有科幻片必备的大场面，而是从“语言”的角度切入，探讨人类对时间、外物的感知，让作品拥有了浓浓的诗意。





一代故事的完结
——《精灵宝可梦XY》动画杂感

11月3日,《精灵宝可梦XY&Z》的最后一话放映完后,《精灵宝可梦XY》(以下简称XY)这个系列的动画也就告一段落了。瑟妹走了，冠军丢了，回家的智爷换身装备，继续从零单排。作为一个老油条，笔者对这样的收束可谓习以为常。即使是瑟妹在临别时献上了最后一吻也难逃下一季惨遭NTR的厄运，即使摔角鹰人、音波龙、烈箭鹰能征惯战，也难免在下一季被散养在大木后院，毕竟俗话说得好，铁打的皮神流水的妞嘛。好了，以上内容是笔者翻着白眼对TV版历代老掉牙的套路的吐槽，虽然吐槽了这么多，但笔者也是一集不落地看完了呢，尤其是最后几集，因为或许今后就再也看不到那样的小智了。然而本片的许多桥段在看完之后也让人如鲠在喉不吐不快，于是笔者就借此机会，和各位读者分享一下自己对这部动画的一些看法吧。

文 风岚醉 编 初心者 美编 sienna

鲜克有终？XY联盟战解析

《精灵宝可梦XY》TV版动画的开头无疑是惊艳的，精良的作画和打斗以及紧张的剧情，为几乎崩盘的前作“BW篇”挽回了不少人气。但是自暑假的联盟战播出以来，关于XY“烂尾”的吐槽始终没有中断。一方面可能大家无法接受瑟妹(莎莉娜，本作女主人公)和甲贺忍蛙的离队，但另一方面，更重要的原因恐怕就是在联盟战中编剧的表现无法让观众们满意。

这次TV版只着重描述了小智的两场对战——半决赛对阵翔太和决赛对阵艾岚，分别用了两话的篇幅，而进入四强前的其他战斗几乎都是一两个镜头带过。另外，小智在这次联盟中全程都只是用了自己在卡洛斯地区携带的精灵——皮卡丘、甲贺忍蛙、烈箭鹰、摔角鹰人、音波龙


▲小智的卡洛斯六将

和黏美龙。有不少粉丝诟病智爷的出场镜头实在太少，尤其是不满意本可以成为焦点战的、和绚香的那场战斗也被一笔带过。反之，编剧给了小


▲绚香，在剧场版及XY特别篇中出现，搭档是Mega阿勃梭鲁。

智的两位劲敌不少表现时间，甚至还插播了小智和一个路人的前戏，所以诸如“联盟没诚意”的吐槽不绝于耳。

不过，笔者认为这样的安排没什么不妥。因为与翔太和艾岚的对战是联盟的重中之重，其他的晋级之路上的对手都是次要的，即使花了很多笔墨也会缺乏看点。倒是小智开幕战之前接的那场路人局，编剧以一个失败者的角度，表达了没有获得联盟资格的多数训练家的感情，看着很感人。

而为了小智的两场重要对战，编剧也花费了两集给小智的两位劲敌做铺垫。这两集分别讲了艾岚对多罗巴，以及翔太对瑅耶鲁诺。前者是为了再次展现艾岚高人一等的实力，后者则是描述了翔太这些时间的巨大进步。客观地说这两场对决都很好地为小智与他们的对战营造了气氛。所以笔者认为相比于之前的联盟全程直播智爷，这次的联盟采取了侧面描写的方法，布局可以说是进步了不少。但笔者也不认为联盟战足够完美，只是这次的黑点不在于结构而在于内容和结果。

XY联盟战中，小智在决赛败北。如果你是个老粉丝但没怎么看XY的话，可能觉得这个结



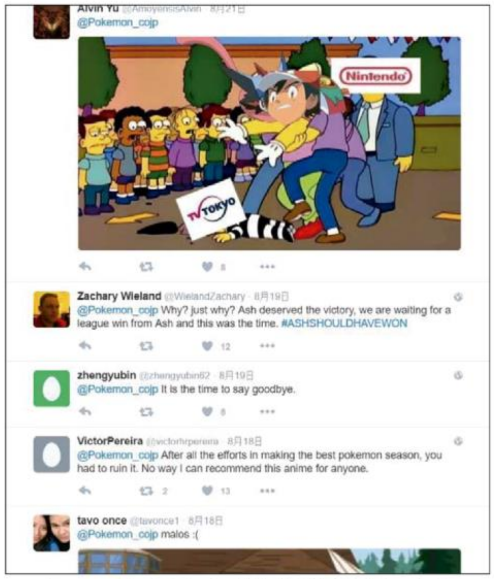
▲艾岚

果很正常，甚至还欣喜小智离冠军又进了一步，但是对于全程追番的观众来说，最后小智丢冠的结局几乎相当于烂尾。记得8月18日“丢冠战”播放后，宝可梦的日本官方推特以及该集编剧藤田伸三遭到全世界粉丝潮水般的抨击。为什么智爷打出了有史以来最好的战绩，却不能被观众接受呢？

第一个原因，是编剧在之前的很多话中做了大量的铺垫，摆明了在给观众心理暗示：小智会在卡洛斯联盟夺冠。比如在百刻市，馆主葛吉花预言了小智会和甲贺忍蛙登上巅峰。再比如羁绊形态的甲贺忍蛙和冠军打得不相上下，且掌握了终极招式巨大的水之手里剑。更何况，小智一直以来就没有拿过冠军，大家都非常期待在这样的天时地利下，小智会首次夺得联盟冠军。只是没想到，编剧前面造势造得这么凶，到头来却是给广大粉丝泼了一盆冷水。

第二个原因是甲贺忍蛙战败的方式令人无法接受。在最后一击时，智蛙毫无疑问地拿出了终极招式黄金手里剑，和艾岚的Mega喷火龙对拼，其结局是喷火龙未受明显损伤，智蛙倒地。这样狗血的结局让笔者半晌无语，而智蛙的最后一击也被吐槽为“治愈”水之手里剑。（本应水克火）

不过凭良心说，小智这次没夺冠也不是不合理的结局。其实笔者看到小智和艾岚对战依然仅仅使用了自己在卡洛斯地区捕获的精灵时，心里就感到有一丝不妙。联盟夺冠这种里程碑式的事件，编剧会不让小智派上喷火龙和烈焰猴这些和小智有深刻羁绊的精灵吗？另外光从内容分析，艾岚可是打败了四天王的男人，而在TV版中，此前从未有过四天王被普通角色打败，所以艾岚的实力显然是强于小智的。所以，跟“DP篇”那个莫名其妙的神兽男比起来，XY这个联盟的结局不是不能接受。只是在编剧的过度渲染下，观众们从期望到了极点，到失望到了极点，最终只能选择用“烂尾”的字眼去宣泄自己的情绪。



Alvin Yu @AmoyensisAlvin · 8月21日
@Pokemon_cojp

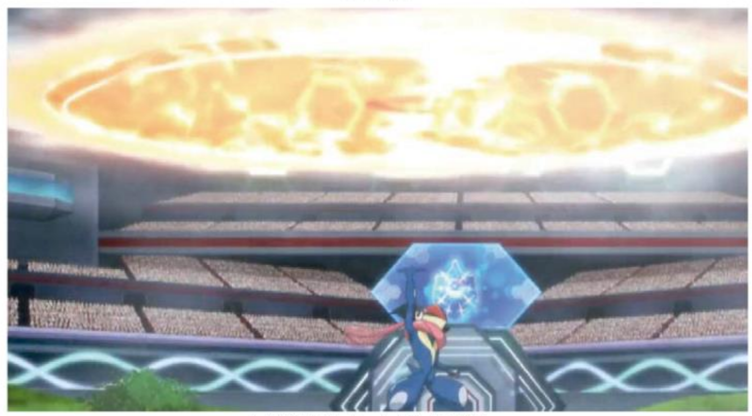
Zachary Wieland @WielandZachary · 8月19日
@Pokemon_cojp Why? just why? Ash deserved the victory, we are waiting for a league win from Ash and this was the time. #ASHSHOULDHAVEWON

zhengyubin @zhengyubin62 · 8月19日
@Pokemon_cojp It is the time to say goodbye.

VictorPereira @victorhrpereira · 8月18日
@Pokemon_cojp After all the efforts in making the best pokemon season, you had to ruin it. No way I can recommend this anime for anyone.

tavo once @tavonce1 · 8月18日
@Pokemon_cojp malos :(

▲8月18日，小智丢冠后，宝可梦的官推被全球粉丝的口水淹没。



▲智蛙拼尽全力的一击竟然毫无效果？！

有生之年的联盟冠军

写了这么多关于联盟战的分析，那么在联盟最终关头屡战屡败的智爷还有没有夺冠的可能性？刚才笔者也提到过，XY其实不是智爷最接近冠军的一次，相比之下，DP篇的小智才是完全掌握了夺冠的天时地利。为什么DP最后会出现一个神兽男？因为编剧真的找不到其他人阻止小智联盟夺冠了！那么问题又回来了，编剧为什么就不肯让小智拿一次冠军呢？

编剧似乎对小智夺冠这个事件非常忌讳似的，甚至不惜烂尾也不让智爷拿一次冠军，真的是因为小智拿了联盟冠军，这个动画系列就不能继续下去了吗？不太会，制作组的智商不至于如此。编剧完全可以说“拿了一次联盟冠军，还有新的挑战在等着小智”，这种解释连笔者都会编。排除这个顾虑的话，编剧应该是在等一个契机，也就是说要让小智在合理的时机拿一次冠军。那么，这是一种怎么样的契机呢？

以前的联盟还有圣火和达马兰奇会长，现在这些元素都看不到了。仔细回想一下会知道，宝可梦联盟的原型其实是奥运会，连会长“达马兰奇”的这个名字都是在致敬萨马兰奇（萨马兰奇2010年去世，可能是达马兰奇没有在后面的TV作品中出现的原因），而下一届2020年的奥运会主办国就是日本。笔者认为这或许就是一个契机——小智的第一次联盟冠军如果时间上迎合了东京奥运会，对于日本观众来说是皆大欢喜的事情，而且还有一定的象征意义。

但实际上这个脑洞也存在一些问题，因为如果小智要在东京奥运会期间夺冠，那么《精灵宝可梦 太阳／月亮》动画（以下简称日月）的阿罗拉地区就很有可能是小智登顶的舞台，但是日月的游戏根本就没有联盟这个设定啊！而且小智被“蜡笔小新化”的新人设看上去怎么也不像是个为宝可梦大师奋斗的少年了。这些客观因素给小智在TV版夺得联盟冠军增添了巨大的阴霾。如果东京奥运会都不能成为小智夺冠的契机，那么笔者认为联盟冠军对于广大宝可梦粉丝来说真的是有生之年的事件了，甚至也不能排除TV动画再也没有联盟这一设定，彻底变成“子供向”的可能性。



►梦想破灭的N个瞬间。

瑟妹缘何拥有这么高的人气

莎莉娜（瑟妹）可以说是历代动画中塑造得最成功的女主角，不仅美型而且地位特殊——可以说瑟妹已经是官方钦定的小智 CP 了，系列一开头就来了一段初恋回忆的噱头，让各种智 X 党们都喷了一口老血。瑟妹的待遇在 TV 历代女主中空前绝后（皮神淡定一笑：下季还不是只有老子跟着智爷），确实给她的人气加了不少分，但除了设定因素外，瑟妹在动画中的表现也确实可圈可点。



▲瑟妹与她的卡洛斯伙伴们。

瑟妹是一个对梦想非常执着，而且非常坚强、有自尊的女孩。可以说，这些品质在宝可梦 TV 的历代女主角身上都有展现，但相比于另外两位和瑟妹拥有相似设定的女主角——小遥和小光来说，瑟妹在追求目标的道路上更加坎坷，因为她是被家母以骑乘训练家为目标送出家门旅行的。瑟妹因为机缘巧合，爱上了宝可梦表演，但是她必须先说服妈妈同意这件事，而瑟妹提出的要求竟是和妈妈进行咩咩羊赛跑，如果她赢了就要当一名表演家。当然，那一集的比赛部分确实有很多水分，不过瑟妹对亲妈表现出的坚定以及在比赛中的坚韧还是让人印象深刻。

大家最难忘的瑟妹主役的一集，应该就是她的第一次表演大会了。不同于以往女主角第一次登台表演“虽败犹荣”的收场，瑟妹的惨败出乎了多数观众的意料。瑟妹在舞台上抱起走台摔倒的火狐狸时，响起了映雪市的 BGM，这样凄凉的场面在 TV 版中确实很罕见呢。失败后的瑟妹选择了一个人在码头静一静，她不想让同伴看到自己脆弱的一面，也不想让自己变成同伴的包袱。大哭一场后，瑟妹打起了精神，在朝阳下为自己剪了短发，从头来过，AZ 主题曲来得恰是时候，这一幕给笔者带来了许久的震撼。而之后经过种种锻炼的瑟妹也成功越过了心灵之墙——她明白了应该用笑容给自己的宝可梦带来力量，让伊布进化成了仙子伊布；她也克服了对曾经失败的恐惧，在舞台上享受着表演的过程，赢得了三把钥匙，并赢得与爱儿争夺卡洛斯女王的机会。当然，她也在与爱儿的对决中意识到了自己所欠缺的东西。







▲瑟妹从挫折到振作，然后迎来成长。

最后，旅行即将结束时，瑟妹拒绝了八汐的邀请，选择了自己去旅行。这点说实话笔者也猜错了，因为这之前心目中的标准结局是瑟妹答应邀请然后离队。当瑟妹说出拒绝的理由是去旅行开眼界锻炼自己时，笔者才惊觉这才是宝可梦 TV 版真正的风格，编剧所赞美的角色都是一步一个脚印进行历练的。瑟妹在故事的最后明白了自己身为表演家的意义，那就是给更多人带来快乐——这正是她在和爱儿的对决中缺少的东西。从一开始只是觉得表演非常华丽而表演，到现在的奉献自我；从一开始的表演失误时的不知所措，到后来的从容应对，瑟妹确实成长了不少。这种在人生中独立磨练、提升自我的精神，也是编剧想要传达给观众的吧。

以上几点是笔者认为瑟妹在 XY 中表现最精彩的地方，也表现出了她的特别之处。其余的品质老实说大家都差不多——努力、乐观、奉献，有点小脾气……毕竟宝可梦的女主一直是非常正能量的。不过，毕竟是小智的官方 CP，编剧自然也要在最后“离别”的老掉牙桥段，添上能满足观众们胃口的佐料。瑟妹有幸成为第二个吻了小智的人类，第一个是《洛奇亚的爆诞》中的芙芦拉——水都里的那个是拉帝亚斯啦不是人！然而后面的希特隆看得脸都肿了，小智还淡定地微微一笑，果然智爷爱的只有……啊扯远了。看着远去的瑟妹娇羞的脸庞，笔者也不禁感叹，这真是太可惜了呢，不仅为小智，也为这个 TV 版。



▲告别前，瑟妹献上了初吻。

特别的劲敌：艾岚与翔太

艾岚与翔太是小智在 XY 中的主要劲敌（其他劲敌还有三平、提耶鲁诺、多罗巴等等），笔者认为编剧对于这两个角色的塑造很成功，在历代中可以说仅次于 DP 篇的真嗣。因为艾岚和翔太的性格特点都非常鲜明，也不像 BW 中的修帝那样令人讨厌。

艾岚这个角色一直被粉丝们怀疑是 XY 的真主角。编剧在艾岚和小智相遇前，用了四集以他为主角的特别篇《最强超进化》来讲述他的故事。艾岚带着喷火龙离开博士去寻找 Mega 进化的秘密，在旅途中，他遇到了弗拉达利。得到钥匙之石的艾岚用 Mega X 喷火龙逐渐打遍天下无敌手，但由于对 Mega 进化的秘密以及自身力量的渴望，艾岚一直没有发现他被弗拉达利利用了。他先是和大吾联手发现了丰缘地区的巨大能量石，接着又参与了捕获基格尔德的行动，期间为了向弗拉达利证明自己的能力还击败了四天王帕琦拉，但是他始终没有察觉闪焰队的目的。遇到小智后，艾岚对甲贺忍蛙不用钥匙之石就能改变形态的现象非常震惊，在交手后，两人成为朋友。为了能和使出全力的智蛙交战，艾岚也参加了卡洛斯联盟，并在决赛中脚踩智爷登顶。联盟后，闪焰队开始行动。看清弗拉达利真面目的艾岚懊悔不已，为了拯救卡洛斯地区和好友玛农的哈力栗，艾岚和小智联手卡洛斯地区的各个馆主，一起阻止了弗拉达利。故事的最后，编剧交代了艾岚将和博士继续调查 Mega 进化，他们将前往冰洁洞窟。出发前，艾岚和小智做了下次见面时对战的约定。



▲艾岚与小智的终极对决。

艾岚在XY中给人的印象首先是很闷骚，一副高冷的样子，但实际上很在意身边的伙伴。他装作嫌弃玛农，实际上是不想让她也卷入危险。另外，艾岚对于一件事情非常专注，他渴望更多关于Mega进化的知识，希望变得更强，他确实做到了。在旅行中他几乎没有打过败仗，甚至可以战胜四天王。但也因此，他没有观察周围的环境，导致自己被别人利用。当然，艾岚也非常尊敬别人，尤其是强者。艾岚不会像真嗣那样，赢了小智就对他大加嘲讽，或者抛去不屑的眼神，而是微笑着和小智握手，这是强大到了某种境界的人才能表现出来的风度。

翔太这样的劲敌，在TV动画中恐怕是第一次出现，他同时扮演者小智的粉丝和劲敌两个角色。他崇拜小智，又想超越小智，因此翔太这样的角色很能给老观众们带来新鲜感。



▲小智与翔太

翔太自出场以来一直是虚心努力上进的形象，他有一本专属的笔记本，从战斗中吸取经验，这种扎实的态度让他的实力长进非常迅速。翔太是非常具有天赋的训练师，他刚遇到小智时几乎还是个新人训练家，手上的宝可梦木守宫是翔太从小田卷博士那里获得的初始宝可梦。后来翔太因为从冠军大吾那里知道了蜥蜴王可以Mega进化，所以来到了卡洛斯地区。从这点上看，翔太对于变强的渴望也是极其强烈的。翔太在卡洛斯地区的旅行中，在小智和各个馆主的帮助下迅速成长，不仅收服培养了大量最终进化的宝可梦，而且还在联盟前夕打败了小智。最后的联盟战中，翔太在半决赛败给小智，这在情理之中，但是小智刚出道的成绩只有十六强，而翔太却打进了半决赛，可见翔太的潜力是无限的。

总的来说，编剧在小智和艾岚、翔太这对劲敌的塑造上非常柔和，整部片中他们的关系一直很和谐，不像和真嗣那样从头至尾一直是激烈的矛盾对立，也不像和小茂那样从相杀到相爱。而且，从未拿过冠军的小智甚至还同时成为了两人希望挑战的目标，作为观众有点五味杂陈。但是编剧依然营造出了训练师之间互相竞争、全力以赴的紧张气氛，让小智和他们俩的联盟战充满看点，最后的结果恐怕是艾岚和翔太都得到了满足，只有小智和电视机前的观众们留下了遗憾吧，真是令人唏嘘。

智蛙的前世今生

小智·甲贺忍蛙（下文简称为智蛙）是XY动画的另一大卖点，帅气和实力并存，而且有着谜一般的身世。在笔者看来，智蛙是小智旅行至今四只拥有特殊意义的宝可梦之一，其余三只是皮卡丘、喷火龙和烈焰猴。在XY中，编剧为了突出表现智蛙，甚至不惜让小智放弃携带自己能Mega进化的老伙计们，可见智蛙在XY中的分量有多重。接下来笔者就和大家聊聊关于小智和甲贺忍蛙的故事。

呱呱泡蛙的出生在片中并没有明说，只知道他出生后就志高存远，每天拼命锻炼，曾经跟随了很多训练家，但是最后都抛弃了他们。最后，他在小智身上看到了某些不一样的东西，可能是对宝可梦坚定的信任与爱，所以他决定跟随小智。随着小智和呱呱泡蛙的感情加深，呱呱泡蛙进化成了呱头蛙，小智也感受到了呱头蛙是一只特殊的宝可梦。在百刻市，馆主葛吉花预见了呱头蛙会和小智登顶卡洛斯的未来，让小智激情倍增。



▲说好的登顶呢？

后来，小智等人被三平带到忍者村后，忍者村的长老也看出了小智的呱头蛙之前经历过很多坎坷，但始终没有讲明白是什么样的契机造就了呱头蛙的特殊。在之后忍者村的纷争中，呱头蛙进化成甲贺忍蛙，并第一次短暂地出现了智蛙形态。这种羁绊变身的现象在后面的旅行中多次出现，据希特隆分析，智蛙变身时频率会跟小智非常接近，智蛙受到的伤害会反馈给小智（后来的剧情表明智蛙的所见所感也能反馈给小智）。智蛙的“羁绊变身”甚至引起了路过的艾岚的兴趣，两条线索的主人公顺势汇成一线。

智蛙出众的战斗力让冠军卡露乃都为之震惊，于是小智对智蛙的力量开始过于迷信，使得智蛙的能力发生了异常，不仅败给翔太，还在最后的道馆战中迷失了自我而落败。小智一个人跑到雪山中反省，甲贺忍蛙也跟了上来，两者在一夜中摩擦出了激情的火花，完成了心意相通。小智终于可以自如地控制智蛙的变身，智蛙也学会了巨大的水之手里剑。



▲复活的智蛙学会了巨大手里剑。

得到第八枚的徽章后，小智带着智蛙在联盟中披荆斩棘，虽然最后以不可理喻的方式败给艾岚，但是亚军好歹也是小智联盟战的最好成绩。随后的卡洛斯危机中，智蛙也表现活跃，跟随小智阻止了闪焰队的破坏行动。最后不出所料，智蛙为了帮助基格尔德恢复卡洛斯地区的生态，暂时和小智告别。编剧就这尿性，太强的精灵一般都不会跟小智很久，毕竟下一季一开始小智的智商和战斗水平还要恢复出厂设置，智蛙不走的话那这剧本就没法写了。



▲智蛙为了卡洛斯地区而离队。

这就是智蛙在XY中和小智的故事，虽然前因后果没有完全交代清楚，但像这样可以选择自己的训练师的宝可梦，必然是先天就被赋予了强大的力量。这种力量可能来自卡洛斯地区的灵脉，也可能是神兽赐予的。拥有强大能力和古怪性格的呱呱泡蛙让同伴敬而远之，直到第一次从人类那里体会到爱，他的内心才开始发生变化。智蛙渴望这份爱，因此在法桐博士那里，他一直在等待让自己付出一切的训练师。他抛弃了很多新人训练师，直到遇见了小智。作为主角的小智当然不会让智蛙失望，他成功解放了智蛙的力量。智蛙也没有因为自己的希望得到了满足而疏远小智，一路上他对小智都很忠心，即使在映雪市遭受了挫折，他们又很快重新建立了对彼此的信任。不过在性格的塑造上，智蛙相比于喷火龙的好胜和傲娇、烈焰猴的坚强和隐忍，特点都不算突出，因为编剧花了太多笔墨描写他的战斗实力。笔者只能说智蛙是孤傲、高冷和上进的类型，但这些特点没有给人留下绝对深刻的印象。

可能是历代最佳的反派角色塑造

这里说的反派当然是指闪(F)焰(F)队(团)了，什么，你说火箭队？这二人一猫除了干坏事什么都擅长，能叫反派吗？本作中，闪焰队的目的是建造一个“新世界”。弗拉达利和他的助手们在帮助世人的时候感受到，人类的本性过于贪得无厌，这可能是构造世界的某一环出现了问题，惟一能做的是推翻旧世界，创造一个乌托邦。从最后的行为上看，弗拉达利和赤木相似，但是赤木重建世界的真实动机并不明确。

于是闪焰队的首领弗拉达利就开始了他的计划，他希望通过研究Mega进化的奥秘以控制Mega进化的能量。他说服了艾岚为他工作，联手大吾对丰缘地区的巨大Mega石进行了研究，并开展了捕获基格尔德的计划。在捕获了基格尔德的一个核细胞后，弗拉达利获得了毁灭世界的能量源，他在联盟赛颁奖仪式的时候利用之前获取的能量操控基格尔德大肆破坏，并操纵一个核心前往百刻市，想要与日冕接触引发世界毁灭。最后不出意外，他的计划被小智等训练师阻止，闪焰队成员也被悉数逮捕，倒是艾岚这个帮凶一点事都没有。


▲核心向百刻市的日冕靠近。


▲基格尔德以100%的形态击败弗拉达利。

这里简单分析一下反派弗拉达利。这个人一开始应该也是像切嗣papa那样怀揣崇高的使命感，想成为正义的伙伴。但是他的理想越高远，残酷的现实就会带给他越大的落差，于是偏执的弗拉达利忽视了世界上所有美好的事物，只看到了世人的丑恶，并着手破坏世界。他操纵了传说中的宝可梦，破坏了卡洛斯地区。和许多其他动漫里的反派套路一样，弗拉达利把自己当成秩序的审判者，但是在执行“正义”的过程中，他也不知不觉变成了一个魔鬼。这种自以为正义的反派在近些年的动漫中常有出现，所以笔者对弗拉达利的作为并不感冒，倒是他的狮子头形象配合一直非常严肃的面瘫脸很有喜剧效果。


▲反派头目弗拉达利

是什么。相比之下火天王帕琦拉可能更有趣些。同时作为保卫卡洛斯地区的天王和弗拉达利的幕僚，帕琦拉一直在把握两者之间的平衡，可见她的城府是比较深的。她确实帮弗拉达利做了些事情(和艾岚交战时不使出全力恐怕是事先约好的)，但她本质上也不愿意看到卡洛斯地区就这么被破坏。最后，她选择相信她所认同的年轻训练师们，义无反顾地站到了弗拉达利的对立面。

闪焰队最后的结局自然是满门英烈，但是探讨与反思了人性的他们真是不知道要比前作那些庸俗的、想要统治世界的反派高到哪里去了。所以从立意上看，XY的反派塑造是历代最好的。

除了闪焰队和伪反派火箭队，其实XY里面还有一个隐藏反派Boss，就是在19话首次出现的乌贼王。后来这只乌贼王再度出现过一次，两次出场都展现了她超高的智商和野心，把小智和火箭队都整得够呛。不过，后来这只乌贼王就没有出现了，不知道是编剧忘了还是准备安排在之后的特别篇剧情出现。笔者一开始总觉得这货可能是XY的终极Boss之一，会在后面的剧情中联手闪焰队大肆破坏卡洛斯地区(库瑟洛斯奇也持有一只乌贼王，但看上去不像是同一只)，看来笔者是想多了。

库瑟洛斯奇是闪焰队的另一位首脑，担任首席科学家的位置，包办了闪焰队的各种技术性工作。库瑟洛斯奇一开始就跟随弗拉达利工作，所以他们有共同的理想，不过库瑟洛斯奇更像一个科学怪人而不是领袖，当弗拉达利倒台时他也只能发明和破坏而已，他或许不知道自己的首领真正想要的


▶谜一样的乌贼王

路边剧情评析

XY的主线剧情是小智踢馆战联盟加上莎莉娜的表演大会，与此同时进行的是以艾岚为主角，探索Mega进化的秘密(当然小智也在旅行中了解到了一些Mega进化的知识)，后来两线汇合为解决卡洛斯危机的事件。除此之外的剧集都是路边剧情了。

笔者认为这一代路边剧情的故事节奏总体上好于AG、DP和BW篇，堪比无印篇。XY的战斗场面作画水平有显著提高，但是剧情内容依然沿用了很多被用烂了的梗，缺乏新意。不过，XY的故事内容相比肥皂剧似的AG、DP来说充实了许多，日常桥段比例缩减了不少。而且XY的旅行中，不再是永远固定的几个人，后期更是和传说中的宝可梦一同冒险，通过人和神的情感交流，让剧情更具深度，这些是本季动画有所突破的地方。纵观整个系列，XY有两集让笔者印象非常深刻，一集是37话镜穴中的真假小智，还有一集是59话小智和瑟妹的首次约会。

前者主要是故事的设定非常有趣。小智的皮卡丘被镜之国的小智拿走，小智追上去时，看到镜之国中的自己和同伴们都完全反转了性格——胆小懦弱的小智、刚猛好斗的瑟妹、运动健将希特隆和大小姐腔的柚丽嘉……剧情的发展当然是真正的小智帮助懦弱的小智夺回了属于他的皮卡丘，虽然情节朴素但内容丰富。后者的看点其实并不是标题展现的智瑟的第一次约会，小智这种


▲小智与镜之国的小智

土包子能和女孩子约出什么名堂呢！这集的看点是在最后真主角火箭队被打飞时，武藏和小次郎分别送了果然翁、喵喵、豪喇花枝和南瓜精一份礼物。看到火箭队的这些宝可梦们脸上溢满了幸福的泪水扑向武藏和小次郎的时候，笔者也不禁泪目了。当然小智和瑟妹的约会也不是一直没有进展啦，虽然洋相没少出，但瑟妹后来在第一次登台表演时可是把小智在这集中送她的奖章系在胸口了哦。



▲智瑟约会时的定情信物（大雾）

除此之外，幻彩水晶塔之战（1、2话）、武藏落水爱上心仪的男人（63话）、小智和瑟妹换装（114话）等剧集也有一定看点，没时间补完全番的朋友们可以选择观看。笔者还是相当推荐各位回顾一下XY的（尤其是老观众们），因为日月以后不知道宝可梦TV版会走什么路线。XY的完结，恐怕也同时宣告了宝可梦TV版一代故事的完结。



►换上了小智装扮的莎莉娜。

对“日月”的展望

当笔者第一次看到日月的人设的时候，内心是绝望的，记得当时笔者跑到官推上咆哮了一句“把小智还给我”！不过这种设定可能也是TV组对现实利益的妥协吧，毕竟XY的收视率真的不怎么好。说实话，笔者觉得XY动画整体上看是无印篇以来的最佳表现，但观众可能真的厌倦了这种形式，即使内容上再下功夫也难以挽回走低的收视率。所以官方大胆向《海螺小姐》、《蜡笔小新》这样的动画风格靠近，看看完全走一个不一样的线路会有什么变化。从这点上看，笔者是理解的。所以我也建议广大宝可梦粉丝们稍安勿躁，不要一集没看就直接否定一个系列。

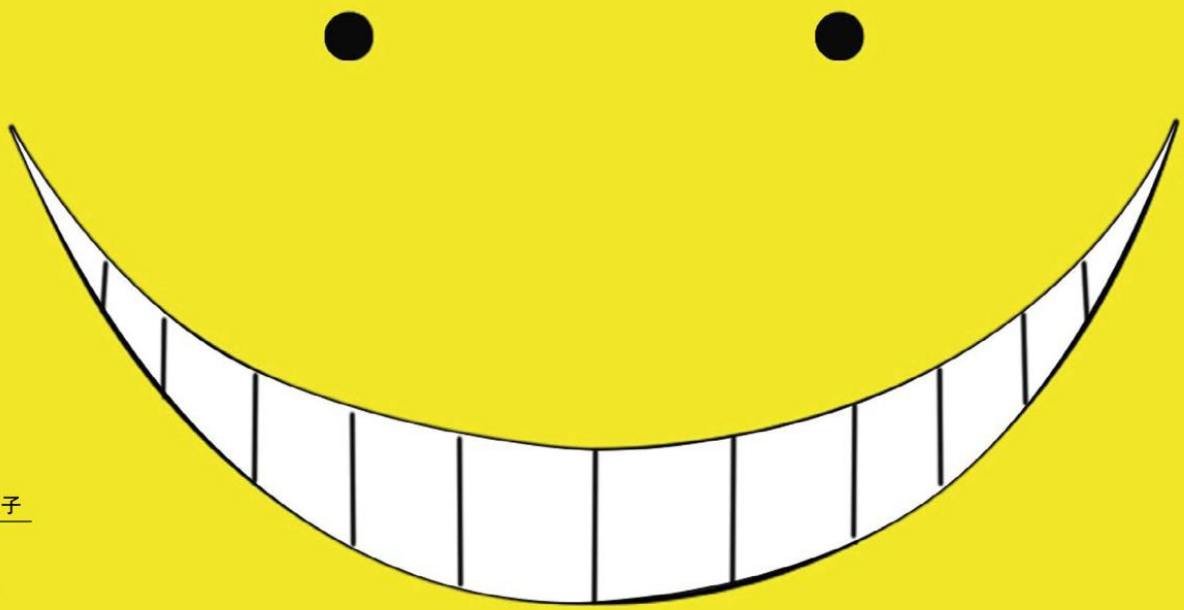
那么，日月可能会给观众带来什么故事呢？从游戏情报上看，日月没有联盟的设定，而人设的幼龄化也暗示了日月的TV可能是像《樱桃小丸子》那样的日常冒险故事。TV那边透露的消息也是说日月主要讲述小智在阿罗拉地区的学校学习的故事，说真的，宝可梦竟然会变成校园番，笔者简直是难以想象。所以说，智爷游山玩水十九载，终究还是要背着书包上学堂啊。

不过，正如前文的分析，天时上，日月是小智夺取联盟冠军的绝佳时机，因为正好给奥运会造势，那么编剧会不会节外生枝，创造一个联盟让小智夺冠呢？笔者觉得也有那么一丝希望，校园故事能写两年就不错了，所以有可能在两年后，动画就会进入一个新的系列。

►《精灵宝可梦 太阳/月亮》TV版动画的官方海报



XY确实足够精彩，尽管小智还是当年的模样，没有长大、没有冠军，但小智也收获了和朋友的羁绊、和宝可梦的羁绊，还有“联盟亚军”的个人最好成绩。最重要的，是第一次收到了真爱的初吻。小智最后回了家，然而动画并没有完结，他还会有新的冒险，大概笔者还会继续傻乎乎地一边喷编剧一遍继续追番吧。这有什么办法呢，谁让笔者是宝可梦迷。



文 不快乐王子
编 三日月
美编 蚊子

迟来的教师节祝福
——《暗杀教室》完结大回顾

序 当我动笔敲下这篇文章的时候，正值9月10日教师节。

这是一篇迟到的回顾，由于《少年JUMP》的完结潮，大量连载都在这个阶段迎来了终结，包括三大民工漫之一的《死神》，已经连载超过四十年、打破了吉尼斯纪录的《乌龙派出所》都在近段时间宣告完结，让这篇文章的稿期一推再推。

“为师之道，端品为先，学高为师，身正为范”我国近代教育开创者陶行知先生对于老师典范，在一片“教兽”和“为淫师表”新闻经常见诸报端的今天，却在一部漫画身上得到了另类的诠释。这便是松井优征笔下的《暗杀教室》。

小城走出来的人气漫画家



■松井优征



■麻生周一

位于埼玉县西南部的入间市，只有不到15万的人口小城镇，以城郊航空自卫队基地每年举办的“入间航空祭”以及位列日本三大名茶第二位的狭山茶（狭山市与入间市是近邻）而闻名，然而就是这样小有名气的小城市里，却诞生了两位优秀、并且在《少年JUMP》上担任主力的漫画家——松井优征和麻生周一（代表作：《超能力者齐木楠雄的灾难》）。

在《少年JUMP》的漫画家之间除了竞争关系之外，大家之间关系相当融洽，《爆漫王》里出现的漫画家之间友情与基情齐飞的情节并不是完全虚构。最为知名的莫过于久保带人和空知英秋这对“CP”，松井优征和麻生周一这对来自入间市的漫画家伙伴自然也结下了深厚的情谊。

两个从小城里走出来的漫画家对于生于斯长于斯的这片土地，因此在漫画中很多时都会有其成长地的风景不其然地入境。为了给自己的城市打气，他们还专门绘画了番外作品《杀老师VS齐木楠雄～入间市最终决战》，为了一个“入间市名产——入间小馒头”而引发的所谓决战，好吧，这又是一个馒头引发的“血案”。当然，战斗并没有发生，不然以两个“生物”足以毁天灭地的战斗力，小小的入间市根本来不及介绍就会被夷为废墟。取而代之的是他们将入间市的各种风貌以及狭山茶茶道等一系列标志物一一诠释，既是为家乡的发展出一分力，也是对松井优征十多年漫画创作生涯的一种肯定。

“一年”的邪道烧脑之旅


▲数量众多却性格各异的角色是本作的特点之一。

由于早就设定是校园漫画，因此故事也就不需要庞大的世界观，即便是各式人种的“外来人口”，也被限制在小小的椚椚丘的后山之上，这种近似于密室的设计状态令松井优征可以很好地驾驭每一个场景元素；同样因为“暗杀”主题的存在，也由于E班是被设定在非正规的校园高墙之内的笼中鸟，松井优征可以用更广阔也更天马行空的视野去进行布局，为我们铺设了一个很好的叙事环境。

他为《暗杀教室》设定了一个看似死板而又相当松散的时间期限——1年。

野比大雄、江户川柯南、樱桃小丸子、忍者乱太郎等等人物在数十年间寒来暑往依旧是保持着小学生四五年级的年纪，但是章回式的体裁大大弱化了时间的概念，无限地拉长了时间。

相比之下，《暗杀教室》的结构要严谨许多，虽然同样采用了章回体的故事，但是《暗杀教室》的故事演进算得上十分紧凑，通过群像剧的形式给每个同学加上既定的能力既是迎合读者的好方式，也是使故事有序发展的好办法，椚丘中学E班也只有不到三十人，即便加上后来回归的赤羽业和新加入E班的“自律思考固定炮台”和堀部系成终究是有限度。加上用每一个月作为线索，贴近各种校园生活来展开，如考试、暑假、运动会和祭典一一举办，这注定了每一个主题在使用之后就难以再次使用，也注定了《暗杀教室》不会是一个长寿的连载。

一年的时间可以很短，短到一部人气之作只有180话就迎来终结，长度相比“死火海”等过去的台柱级作品只有三分之一到四分之一；一年的时间也可以很长，足以用很多的故事来串成一部烧脑的作品。

推理漫画原本便是既大众而又小众的作品，而且更多涉及到恩怨情仇和杀戮，一向不是以“热血、梦想和友情”为纲领的“JUMP”所大力扶持的作品类型，不过松井优征加入其他推理漫所没有的猎奇元素，其剑走偏锋且脑洞大开的分镜令“奈罗”一度活跃，但终究无法成为顶梁柱。

松井优征可算是百尺竿头更进一步，再次取得连载之后的作品《暗杀教室》不仅大大提升了作画水平，还将良好的推理脑洞转化成悬疑，使得故事呈现出不同于传统JUMP风格的“邪道”。

“死神”和“火影”之间各种相似点早已经被人津津乐道，从主角的金发到体内的“洪荒之力”、到各种追“羁绊”时的口吻，所谓女主都是辅助且都是被人嫌弃的角色，这种情节很大程度上令热血漫给人一种模式化的先入为主的观感，最直接的结果便是审美疲劳后的疲沓，这也成为了近年来《少年JUMP》销量下滑的原因之一。

杀老师的出现在芸芸王道漫画中注入了的一股“清流”，但这并没有脱离“JUMP”的理念，只是用另一种方式展现“成长”这一话题。

在《暗杀教室》中不少烧脑的情节，读者会不其然地根据各人的特长和杀老师的弱点来构思打败杀老师的方法，这些方法附带的是执行的同学故事和成长，而恰恰杀老师也会在作者几近穷极的思考中做出相应的答案，令故事更加具有互动感。

而随着战斗从学生与杀老师之间的单调暗杀来到后期，小打小闹的行刺大幅减少，取而代之的是几场环环相扣的烧脑之战。

以普久间岛那场针对的杀老师缺点而进行的算无遗策的暗杀为开始，再到面对鹰冈设下的圈套时披荆斩棘、智取力夺之旅，及至后来和死神的险死还生的对阵，无不是机关算尽的情节，让读者倍感过瘾。

当然，松井优征在漫画剧情的演进中还不忘自己的老本行推理，专门制作了四话推理专题企划。对于《少年JUMP》对侦探悬疑故事的相对轻视，松井优征还借E班推理担当不破优月之口来揶揄了一番，在某种程度上也反映了《少年JUMP》当下的境况。

2000年10月，松井优征凭借短篇作品“**ラビングデッド**”参加了《周刊少年Jump》每月举办的漫画新人奖——“天下一漫画赏”（该奖由著名漫画家担任审查员，第一任审查员是已经功成名就的鸟山明，名字源于其作品《龙珠》中的“天下第一武道会”），受到了当时的审查员铃木央的赏识，获得了审查员特别赏受赏，开始被业内人士知悉。

沿着许多漫画家一样的出道节奏，松井优征先是被分配去做漫画家的助手，他的师傅是比他仅年长两岁，正式出道也不是很久的泽井启夫，连载的作品是搞笑漫画作品《鼻毛真拳》。直到2004年开始连载《魔人侦探食脑奈罗》之前，松井优征都是在此磨练画工，并且寻思自己的出路，如果翻看《鼻毛真拳》，可以发现松井优征的笔下不少人物都受到其影响。

有关注松井优征的读者不难发现，其实松井早期的作品并不以美型画风见长，早期作品的画功甚至可以用堪忧来形容，这和他堪称集英社漫画家颜值担当的外形相去甚远。


□《魔人侦探食脑奈罗》

不过凭借着脑洞大开的分镜和精妙的故事，在以“死火海”为首的王道漫画盛行的《少年JUMP》中谋得一席之地。接近四年的连载期令松井优征成长为《少年JUMP》的一线漫画家。

然而，这点成就并不能令松井优征高枕无忧。在完成了《魔人侦探食脑奈罗》之后，松井优征陷入了相对长的调整期，在近三年的时间里，他只是发表了三部短篇作品，但是都没有获得连载的机会。直到2012年，《暗杀教室》的登场令松井优征再次活跃在《少年JUMP》的一线。

从《魔人侦探食脑奈罗》到《暗杀教室》，我们不难发现，其实松井的画工一直在进步，终于在《暗杀教室》中绽放出台柱级作品的魅力。

尽管推理和校园是两种截然不同的题材，不过松井优征还是有意地延续一定的风格，浅野理事长的外形和风格就和前作主角“魔人侦探”奈罗颇有几分相似，在和杀老师以第二学期期末考作为对决舞台时，浅野理事长大人更是化身妖魔的面孔，活脱脱奈罗再现；同样延续的还有不错的脑洞和故事布局。

《少年JUMP》的新风



■电影版

《暗杀教室》的逗趣风格和相对新鲜的内容形式使编辑们看到了“有趣”的未来。为了捧红这部作品，《少年JUMP》编辑部可谓煞费苦心，不仅令他们上彩页数量的次数远多于平均值，甚至在2012年11月，也就是《暗杀教室》连载还不到半年、正处于火热上升期的时间，编辑部将整个官网改成了与《暗杀教室》相关的内容，其重视程度可见一斑。

在《火影忍者》的最终话以卷首完结的2014年50号《少年JUMP》，封面裱纸竟然是杀老师居中，可见作品的人气。

在内容上，编辑们也注意让作品和其他人气作品的互动，用以借势营造更好的人气：对于《少年JUMP》内其他人气作品的调戏和互动，除了老师笔下《鼻毛真拳》的主角“波波波～波·波～波波”和老朋友麻生周一笔下的主角齐木楠雄，杀老师时而套上银发COS银时、时而化身鸣人使出影分身术为E班同学补习功课，令读者忍俊不禁。

正是在这样的大力催动下，《暗杀教室》平均的排名仅排在人气王《海贼王》之后，与“JUMP”另一部热捧的王道作品《我的英雄学院》形成一时瑜亮之势。

而相比王道和搞笑漫画的相互对抗和促进，我们在《暗杀教室》中看到了《少年JUMP》的态度变化：

最直接的情况自然是前文所说的那样借用不破优月之口间接承认《少年JUMP》在推理漫画的支持上不如竞争对手《少年Sunday》和《少年Magzine》；除此之外，作品对《少年JUMP》的吐槽也是屡见不鲜。另外，“色情拯救世界”这样青年漫甚至是成年漫的术语都能够堂而皇之地出现在情节中，利用小黄书来营造陷阱，甚至还在番外详细介绍发现这一过程，更不用提杀老师对于大胸部的流口水、对茅野飞机场的揶揄以及碧琪老师的各种暗示，将作品的尺度（耻度）提升到一个新的高度。

这些给自己东家拆台或者打擦边球的元素出现在一部大力吹捧的台柱级作品上，《少年JUMP》的自黑精神和不走寻常路到了一个新的程度。

相比于《死神》的匆匆完结、《乌龙派出所》的平淡收场，《暗杀教室》可算是按计划完成任务，不过对于这样一部试图打造成台柱级作品而言已经相对较晚，连载两周年的时间，《暗杀教室》才正式决定动画化和真人版化，这个时候整个故事的流程已然过半。

不过不鸣则已，《暗杀教室》的周边可是获得了最高规格的待遇，除了正常的动画和剧场版动画之外，他们还拍摄了真人版大电影，通过高科技将杀老师的形象与现实无缝衔接；因为杀老师的有趣形象以及人们对于触手的喜爱（呵呵……），制作方还特意制作了杀老师Q版动画，在11月19日上映。

尽管《暗杀教室》得到了大力支持和相当好的人气，人们对于《暗杀教室》的评价中还是有不少不和谐的声音，有人认为作品过于中二，有人认为他内在思想其实并不健康，有人则认为他没有跳出前人的窠臼。

曾几何时，搞笑漫画也在“JUMP”上占据着一片天空，从最早的《乌龙派出所》到《阿拉蕾》和早期的《龙珠》，再到之后的《银魂》和再后来的《鼻毛真拳》，搞笑漫画的风头逐渐在和王道作品的对抗中落于下风。

在三大民工漫三去其二，《少年JUMP》也曾经想捧出《美食的俘虏》和《妖精的尾巴》等王道作品来接替其台柱地位，可惜效果不如理想，前者因为主角阿虏的外形不够讨喜而人气不佳，后者则是因为和“一哥”《海贼王》多有雷同而被某些读者嫌弃。

《少年JUMP》因此进入了一个新的调整期。许多人都知道《少年JUMP》是采用读者人气来衡量对作品重视程度，但千万不要忽视编辑的推荐和有意引导在其中的作用。只有人气高继而受编辑部喜爱和追捧的作品才能获得更多的资源倾斜，例如动画化、单行本印数、裱纸和彩页等。

“杀”和“不杀”之间的成长故事

顾名思义，“暗杀教室”包含了两种主题元素：暗杀与校园。

说到有关老师的题材让人想到另一部类似的作品，名为《震撼鲜师》，讲述了一名最高级的欺诈师混进了满是问题学生的学校。通过对学生进行“震撼教育”令他们重回人生的正确轨道。

当然也不能不提经典的《GTO麻辣教师》，几乎道尽了不良学生的不幸之处以及剧情反转之能事。珠玉在前，这在一定程度让其他以“老师凭借人格魅力令误入歧途学生迷途知返”为主题的漫画难以脱离窠臼。

而和刺杀有关的群像剧漫画都有不错的受众缘，如奥浩哉的《GANTZ》（杀戮都市）、井上淳哉的《惊爆游戏》、《QUIZ》等等，当中也有和校园生活扯上关系的作品，最为著名的有《大逃杀》，在各人不同的境遇和表现背后，既能说是对人性的拷问，也是一系列的当下最令人关注的社会问题。

集体霸凌、怪物家长、对未来的悲观、迷惘和绝望，幸福感低下，都是日本时下有关成长的话题。

虽然进入E班的主要途径为成绩差，但成绩并不是最主要的因素，甚至说E班没有一个蠢材和不愿意学习的傻瓜，不然即使杀老师有万般手段也不能在短短一个学年之内将他们的成绩全部提升到全年级前50名以内。

每一个人都是对学校乃至社会充满戾气，觉得自己的不幸都是社会的错，甚至想

过以死来控诉这个世界，这是许多人都经历过的中二阶段。

尔后这种戾气要不变成“袋里没钱、心头多恨”的零余者，要不就成为潜犯罪者。

潮田渚身上几乎集合了那些话题，他的母亲将自家的不幸病态地转嫁到儿子身上，甚至要将他扮成女孩子，个性被极度压抑的儿子早早放弃了对生命的重视，他不介意杀人，甚至不介意在胁迫下用自己的生命去换取杀死对方的机会，

同样不惜以命换命的还有赤羽业，曾经衷心信任的师长却在权威压力下选择背叛，让天才少年心灰意冷，进而走上堕落的道路，业的出场处处彰显的小聪明让杀老师无比头痛，而他以坠崖自杀的方式逼迫杀老师时，也是全篇第一个让杀老师真正陷入困局的难题。

所幸这些杀意，都被杀老师一一转化成对学生成长的教育。

杀老师的真实身分是世界上最强的杀手“死神”，死在他手上的人不计其数，甚至出现在E班同学身边的各位老师和杀手都是背负着不少人命的凶人。但这个“杀老师的故事”几乎全篇都是在“不杀”的情况下进行，在开篇时杀老师就明言自己绝不会加害学生，即便是他被赤羽业毫无顾忌的小聪明坑了一次又一次时，他也只能用软趴趴的触手打墙泄愤，将杀意化为无形。

事实上，在正向时间轴里除了杀老师和两位坏事做尽的“白先生”和第二代“死神”，几乎没有人会因此死去，即便被刺破心脏的罗威洛和赤红之眼都是“杀死”后神奇地活过来。杀老师也反对学生用所学技术肆意杀戮，毕竟这只是一部带有“JUMP”风格的少年漫。他特意向学生们重申了自己的观点，那就是E班学生可以知行合一使用暗杀技巧，但他们真正可以杀的只有杀老师一个“人”，甚至对于那些使用残忍手段、罔顾同学安全的行为予以极为严厉的警告，为全篇定下了基调，那就是“这部漫画不死人，要死就死杀老师”。

这样做把故事限制在可控的范围之内，让“杀意”转化成前进的动力和克服困难的信心，故事的张力十足。

在杀与不杀之间，故事以双主线的形式按部就班地演绎，一方面是各种的正常校园活动，以此来衬托E班在杀老师、乌间惟臣和碧琪等老师不走寻常路的教育；也演绎出各种暗杀方式和情感故事——先是各型各式的E班学生群像，他们用各自相对幼稚却充满潜力的方法来试图达成暗杀目标，杀老师却不以为忤，甚至还细心协助改良手段，以此春风化雨来改变各位同学的内心，慢慢地这种并不是深仇大恨的杀意慢慢地变成了依恋和习惯；继而是来自社会的各式人等，包括杀手老师、攻心的自卫队军人、一度以为是终极BOSS的理事长大人都是抱着从心灵到现实的抹杀对方的存在，

亲手缔造“怪物”的人像将之除之而后快，每每想出出人意表的方法来营造对付杀老师的“杀局”；各国政府也在那微乎其微的爆炸可能性上吹毛求疵，非得千方百计将其置诸死地，最终布下了无处可逃的天罗地网，却还是功亏一篑。

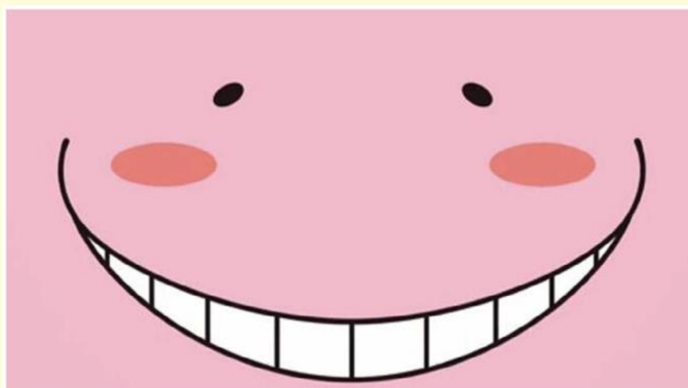
而让他们“阴谋”失败的，自然是杀老师的学生们，他们并不是按照常理那样想尽方法救出杀老师，甚至不惜大开杀戒，反而是抢在最后一击落下之前完成了他们一直以来需要完成的任务——杀死杀老师。

这个时候“杀意”的源头不再是那诱人的100亿日元奖金，而是一种日本漫画中强调的羁绊和情结。将杀意当成了维系E班的羁绊，看似有点中二的理由却在一年的积淀下变得真实，在那张恐怖大网的存在下变得合情合理。

他们曾因此分裂并为了各自目标奋战，也曾达成共识，劫持航天飞船夺取实验数据挽救杀老师，最后在杀老师无处可逃时为其送行。

学生的心意同时也是老师的心意，达摩克利斯之剑在头上即将落下之际，杀老师留给E班同学们最好的礼物，不仅仅是那笔价值100亿日元的财富，还是一种夙愿的终结，他完成了对E班前班主任雪村老师留下的承诺，追逐爱人而去，留下的失落和感动飞散在空中。

落差与感动



优秀的创作者善于利用读者的既定思维，巧妙地利用了心理落差错位，将不合理化为合理，造成读者新鲜感和情感冲击。

本来是代表正义的侦探变成了以吃“谜”作为享受的魔人，是松井优征在前作中营造的节奏。

《暗杀教室》里同样如此。初看之下还以为杀老师这个混合了晴天娃娃和章鱼的怪物是种极其恐怖的物种，尤其是在动画版的开场更为传神地诠释了这种非反差，阴暗的环境，蠕动的声音，简直像恐怖片的节奏，

“我是要毁掉地球没错，但是在那之前我也是你们的老师，认真地对待你们比终结地球要来得重要得多。”

当我们认清了杀老师的本质时，会发现这其实和《一拳超人》有着异曲同工之妙，主角都拥有堪称BUG的技能，甚至能够毁灭地球（后来证实月球并不是杀老师所毁灭，而毁灭地球也不是他的主观意愿）以及美好的愿望，但是想法却不被世人所理解。

然而他依旧用自己的方式希望改变世界，而相比《一拳超人》的燃，《暗杀教室》则是在插科打诨中展现出和大家预期中有所出入的落差，并让人从中感受到风趣和感人的触动。

极端聪明的人也傻得可爱，看似毫无弱点的杀老师却并非陶先生口中的“身正”，不然也不会小渚的笔记本上也不会密密麻麻。

这些弱点对于剧情乃至轻松氛围的营造有着极为重要的作用，虽然像脱皮和重生之后变得稍微虚弱，被特殊光线照射后会变得虚弱等等才是真正致命的弱点，但令人惊喜的却是像装X时总会出乌龙状况，遇到麻烦时也很容易陷入慌乱等缺点也能在一定程度上被众人加以放大和利用，成为了不错的情节。至于八卦兼小心眼，对周遭评价十分看重且轻信谣言，对大胸部毫无抵抗力，对上司低声下气，晕车、怕热、猫舌、拳头软趴趴，换了枕头睡不着等等“恶习”使他变得更加真实也更具笑料。

杀老师曾经不是最好的老师，就像几乎所有天才不适合当老师那样，在他还是“死神”的时候，对徒弟所做出的优秀行为视若无睹，将一个原本即便是面对杀死双亲的仇人也没有过多恨意的少年硬生生地逼出了杀意。

这让看似无敌的杀老师不再是个“完人”，这更符合现实人性，而这样的老师却能够将身上好的东西都教给了E班的学生们，这种程度的落差落在许多细微之处，人们看到了杀老师可爱之处：像是在网络时代，杀老师还是精心地制作了厚厚的一本“修学旅行”，不仅让E班同学在面对绑架时能够从容面对；为了同学们的成长可以无所不用其极，教会了学生们不要试图将自己日后面对的困难归咎为社会的错，让大家认识到真正的“成长”，如何在妥协中依然能保持自我；当他护送着潮田渚和赤羽业飞上太空，因为自身速度落后于火箭的速度而坠落时，还不忘充满信任地鼓励他的得意门生，让“这一天，我们第一次在速度上……超过了杀老师”这样的字眼都显得格外感人。

感人的又何止杀老师的故事，在杀老师的影响下，围绕在他身边的人也发生了变化。千万不能忘记少年漫中那些被淡化却又十分重要的感情线。杀老师和雪村老师之间的“狗粮”没派多少话便在堪称全剧“最甜”的隔

玻璃相拥中结束了，把所有爱情戏份都交给了乌间和碧琪两位老师倾情演绎。

原本理应是对头的防卫省特勤人员乌间和为了完成任务不惜牺牲皮囊色相的碧琪（Bitch？），走出了典型的欢喜冤家的套路。木讷的直男乌间每每将碧琪老师释放出来的暧昧气息化为无形，一度令碧琪老师心灰意冷，甘心成为二代“死神”的伙伴，将E班同学拖进了一场巨大的考验之中。

乌间却又在最后时刻又神奇开窍，变戏法似的拿出了一朵玫瑰，成功俘虏美人心。

或许我们忘记了那个对自己极度不自信且被装扮成雌雄难辨的男孩，以及那个除了给杀老师命名以及“永远的零”的胸部外存在感也几乎为零的女孩，如果没有后来剧情的翻转以及那一次有如鸣人和佐助之间的“定情一吻”，潮田渚和茅野枫这对疑似情侣和主角感堪称史上最弱气的CP。

潮田被发掘并意识到自己超强的杀人天赋后，也是不鸣则已，一鸣却是惊人，尤其是两次面对鹰冈以及后来在拯救杀老师的过程中展现出来的超强的战斗力，令这个曾经在怪物母亲手下形同傀儡、毫无生存意义的男生终于找到了自己的方向，并且以杀老师的教育中得到的感悟打动了母亲，也唤回了被逼走的父亲，画出了一个人们想要的结局。

为了报姐姐被杀之仇而隐姓埋名来到椚丘中学的茅野枫（真实身分是演员雪村亚佳里）的存在感低既是作者故意为之，也是角色性格演绎的最佳结果。为了主动申请进入E班时将理事长办公室的奖座全扫到地上时，我们很难将这个人和茅野联系在一起，而当她展现出一直隐藏在和煦笑脸下的恨意，各种呆萌系少女的表演下是极度隐藏的无比痛楚，让大家对于这个存在感和胸部都几乎为零的女生有了重新认识，以解开她心结为引子而道出的杀老师过去的故事，将整个《暗杀教室》的故事线和各种伏笔串联起来，可谓是极其重要的一笔。更重要的是，茅野回来了，并且终于可以活在阳光下。

好故事的魅力不止于此。

杀老师改变的，何止是E班同学的人生轨迹，让一堆几乎毫无希望的未来“边缘人”重拾了对生活的希望，浅野家父子乃至他们掌控的整个椚丘学院都在杀老师的春风化雨之下逐渐发生转变。

当自尊心极强的浅野学秀学会了担心别人，高高在上的A班在浅野理事长洗脑式高压教育中醒悟、一次又一次的“失败”使他们正视自己的态度和成长轨迹，心甘情愿要被降到E班，长相与作者上一部漫画的主角酷似魔人侦探奈罗的浅野理事长想起了他在E班所在的校舍中创办椚丘中学的点点滴滴，以及因为学生遭到霸凌而自杀后心灵开始扭曲的故事。而在杀老师和过去学生的帮助下，为过去的美好勉强画上一个不算圆满的句号。

过去的缺陷是为了未来的圆满，少年时代都是充满遗憾和充满美，却是我们心中最难以忘怀的情愫，当下无数的作品都希望为少年时代补完。

出于美好愿望，我们自然不希望杀老师最后会死，但松井优征显然并不想如此，他要用杀老师的死再给大家带来一次震撼。

杀老师超强的能力和杀手的敏感，各国集团的小动作很难逃出他的法眼，但是他并没有躲避。因为他一旦离开，他的教育就失去了大部分的意义，他决定要完成对学生们最后的教育。



▲漫画共推出了18本单行本，和原作类似，依然以杀老师的颜艺作为卖点。

作为曾经的死神，他对于生死自然是十分看淡，不然也不会坦然接受“白先生”的改造。即便大难临头，杀老师却是平静地以超高手速将连日来和学生们拍下的无数照片分门别类汇编成册，一边感慨自己的快乐时光，顺便还将E班的校舍打扫干净，似乎还是那个无所不能的杀老师。但是面对着窗外名副其实的天罗地网，杀老师最后的愿望却不能由他随心实现。

“惟一想要实现的愿望就是好想再见一次学生们。”而学生们也心有灵犀地如愿出现在他的面前。

杀老师并没有闲着自己的性命堪忧，反而任由E班同学牢牢控制，让最看好潜质的潮田将匕首抵在了能够将自己一击必杀的胸前，然后一个个点名，让对方喊到，与170多话前的故事开篇形成了呼应，每一个人的故事都像电影回放那样闪回大家眼前，向大家做了最好的回顾，也是最好的告别。

但是当杀老师真的消失了，书中各种死而复生的“套路”加上杀老师总是在绝境中用高速度化险为夷的情节，令沉浸其中的我们总希望他在下一次翻页中突然带着诡异的笑声和招牌式的笑脸，然后迎向大家飞扑而去的身影。但我们看到的却是潮田渚登上讲台以及E班同学默契地重聚在校舍，杀老师没有出现。

或许杀老师的离开，才是令大家更好飞翔，实现自身价值的最好土壤，想到这点，令早已看过大量作品的我也不期然升起莫名的泪目感。



结语

当我写下这段结语的时候，已经是双十一过后的凌晨。过两天大学的老师们组织了一次师生聚餐，这是毕业多年第一次团聚。冥冥中或许有所提示，杀老师的故事令我不其然想起了当年老师们的谆谆善诱、春风化雨和风采万千：那白首童心的老教授、儒雅的老师、女神般的导师如今不知是否身体健康、美丽依然？

近乡情怯，但愿当年羞于开口的一句“衷心感谢”能让老师知道，就像E班同学和杀老师那样。

……年，在这段……才最终打造……设定集，我……浓浓的文艺……。

主要角色设定

亚当·詹森

……体现在了身……战斗服装在……升，意味着……特工应有的格调，变得比前作中2年前的自己更为专业。而在日常穿着的大衣选择上，整体设计感更强，带有强烈的时尚风格。

本作当中亚当的义体能力也得到了进一步的强化，所以在对于能力的呈现方式上本作也进行了大量的考量，从一开始的金色物质覆盖皮肤，到角质化，再到最后接近定稿的黑色纳米保护层，可以看出制作组的想法日渐成熟。

另外因为亚当本次的机械义肢新增了大量的独特能力，例如图中展示的P.E.P.S.枪械手臂变化，在实际建模时考虑如何实现其结构变形也是花了开发者们好一翻功夫。









吉姆·米勒

米勒在本作当中的虽然戏份不算特别多，但都相当重要，而其角色定位就是一个年级较大，严肃而雷厉风行的国际刑警指挥官，所以角色的整体神情也偏向严肃。但从着装上可以看出他实际上是一个非常有格调的人，西服着装时的气场比起剧情刚开始时穿着全身防弹衣的造型要更强大。



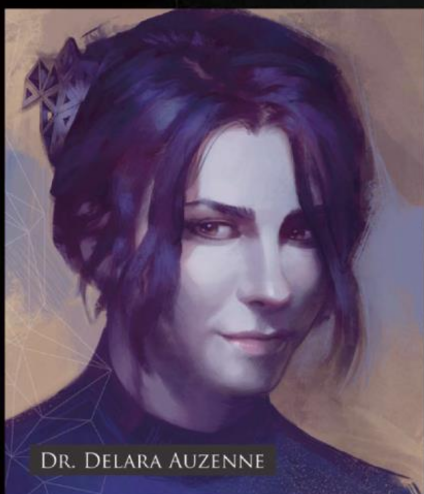


埃利阿斯·奇凯尼

定位和米勒类似的奇凯尼是国际刑警当中最优秀的飞行员，也是一位毒舌而坏脾气的老兵。他在2027年（《杀出重围 人类革命》的剧情）受到强化人危机的影响，左脚受到严重伤害，但是他强烈反对移植义肢，因此像是义体技术的发明者休·达罗一样，使用了外部支架来去辅助自己行走，不过他脚上的支架工业味比休·达罗的支架要强一点。



迪拉娜·阿泽尼医生



显得有点神秘的迪拉娜·阿泽尼医生在剧情当中扮演的角色其实特别重要，当然这里就不剧透了。光从角色设定上来说，其实原画的风格更为符合角色的真实身分，不过终究有点把人物面谱化的嫌疑，游戏中则把角色塑造得更为符合她的身分定位，所以可以看出来，从设定成型来真正创造出一个角色，中间还是需要经历好一些改动。



瓦克拉夫·柯勒

柯勒的角色设定经过了大量的尝试和改造，毕竟要创造一个对义体改造有着狂热兴趣的地下医生，需要在他身上创造一些常规角色身上看不到的怪异特征，而角色的发型也是体现其内心世界的一大途径，因此才在原设定当中创作了数个版本，并且最后选择了成品中的这种狂野而带着油腻的凌乱卷发。同时他的后脑义体部分也进行了一定的修改，变得不再是正好处于后脑勺中央，增强了真实感。





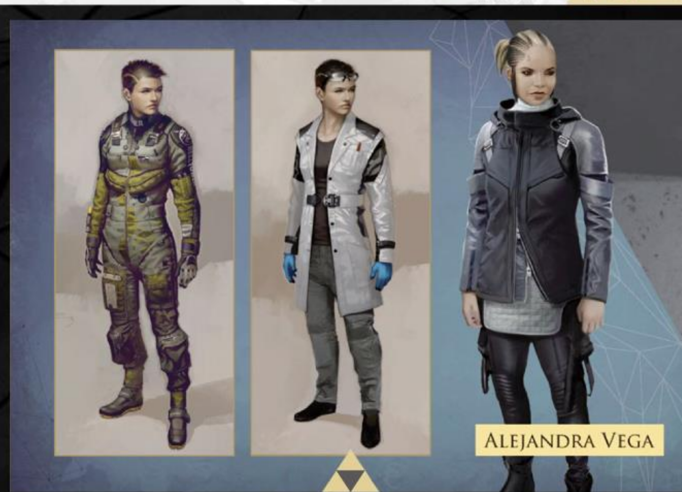


塔罗斯·洛克

这个强化人权组织的领袖可以说是一个功能性的剧情角色，在游戏的中前期就已经领便当。他的最终设计原稿和游戏当中的造型已经非常相近，只是身上的伤疤没有明显发红的部分，显得没有那么狰狞，更为接近他在海报当中当年尚未接受义体强化时的外貌。同时他的右臂义体有着较为复杂的结构变形功能，考虑到他在成为人权组织领袖之前是一位无国界医生，而且在2016年就因为身体受伤而被替换了义肢，所以他结构复杂的右臂可能和亚当的手臂类似，能够变成其他工具，例如手术刀和缝合器等等。当然这也增强了他在摄入兰花毒素后义肢失控时带给玩家的恐怖感。

娅莉杭德拉·维加

如果不看名字只看造型，相信大部分玩过《杀出重围 坠落》的玩家都无法想象这个角色到底在游戏的哪个部分出现过，但如果这些老玩家们看到这个设定图，恐怕一眼就能认出来。没错，娅莉杭德拉·维加（游戏中被简称为雅莉克丝·维加）曾经在《坠落》的中盘阶段现身，而且还和这一作的主角本·萨克松进行过短暂的联手合作，她在游戏中的造型基本上就是最左边设定当中的样子。看来一开始制作组也是打算继续沿用《坠落》中的造型。不过可能是考虑到维加在《坠落》的故事之后也成了法外之人，而且还为黑客组织神像联合体进行特务工作，来个造型的改头换面似乎也不是太难理解。不过其实更令人在意的是中央的那一版科学工作者的造型，莫非原本剧情安排里还打算让维加担任其他身分？



伊丽莎·卡珊

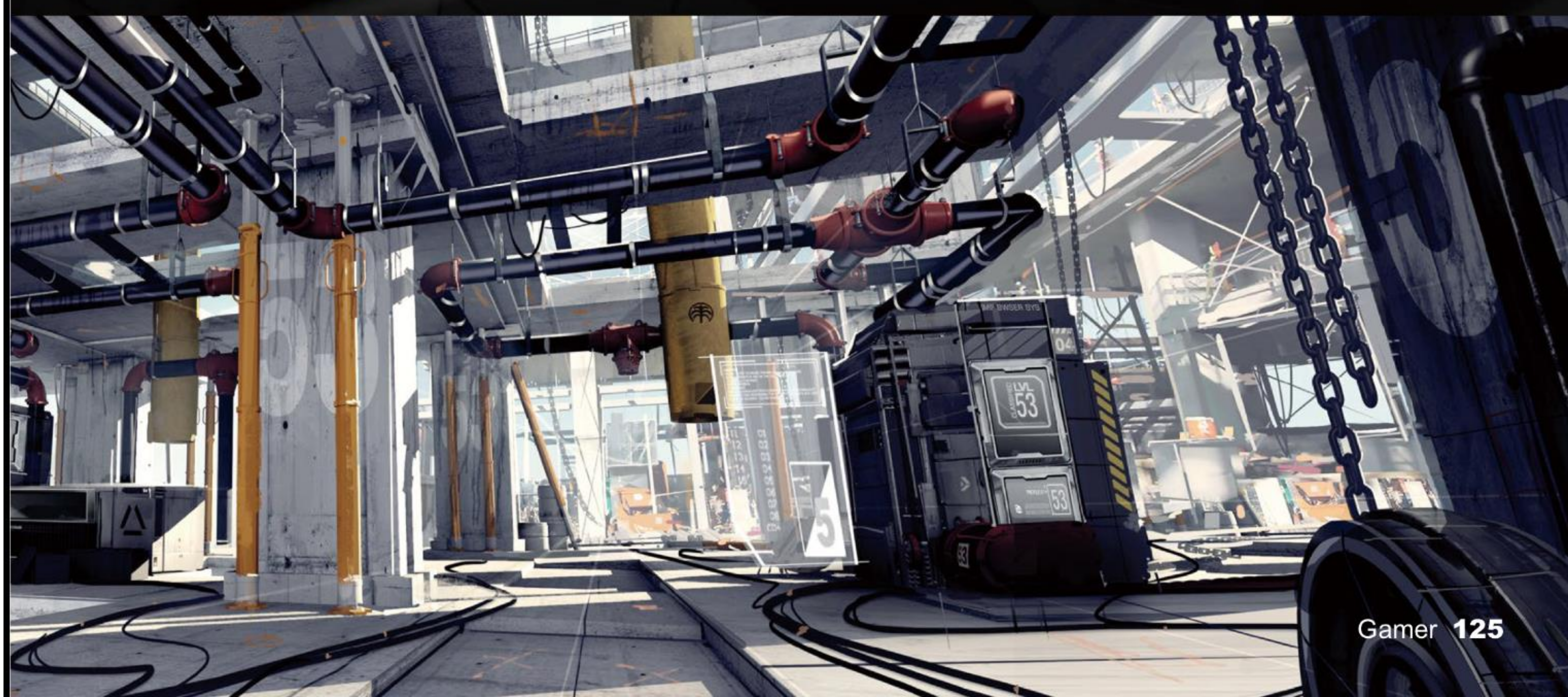
虽然这回剧情里甚至不能算是关键剧情人物，但是伊丽莎·卡珊的脸却会出现在游戏中的每一个地方——因为场景中的电视无所不在，而且根据玩家的行动进程，伊丽莎·卡珊还会播报游戏过程中发生的各种大事件，而作为皮库斯电视网的当家主持人，她的造型自然也不应该再和两年前一样（其实还涉及一些剧情原因，因为关系到剧透这里就不提了）。综上所述，伊丽莎的整体造型和《人类革命》中有了不小的区别，除了发型再一次走在潮流尖端，服装风格也从原本有点复古的短裙加上过膝高靴变成了同样考验身材的未来风紧身衣，但是上身却采取了夸张的包裹风格，简直像是从米兰时装秀直接走进了演播室。而在发型的考虑上看得出来制作组也花了好一翻工夫，要选择一个既时尚又不能过于怪异以至于完全超脱玩家口味的发型是一件颇不容易的事情。





伊文·伯克

在本作刚公布时的预告片和宣传当中占了一定剧情比例的伊文·伯克，到了游戏当中却成了个纯粹的功能性角色，定位甚至比塔罗斯·洛克还惨，除了在剧情进入布拉格时的开场剧情里有露个脸，基本上就只存在于各种邮件的描述当中。目前他在游戏当中的生死仍然是处于不明状态，不清楚会不会在随后的单独故事DLC当中露脸。同时他目前尴尬的剧情定位其实也和Eidos Montreal的安排有关，毕竟当初他只是一个专门给预告视频创造的角色，游戏剧情里的露脸其实也是后期安排的。或许也是因为如此，伊文的整体造型并没有太大的改进，基本和游戏最初公布的视频里造型一致，双脚的改造也很有ARC组织成员的风格，采用的是反曲式义肢。





艾莉森·斯坦尼克

部分只玩一条路线的玩家可能都没法认出这个角色来，她是机械神教的领袖，代号是“圣母”（The Mother），玩家会在剧情当中接到一个两难的任务，必须要选择去拯救她，还是去银行盗取兰花病毒的解毒药。可以看得出来，原设定当中艾莉森的造型已经基本定稿，到了实际游戏中，除了脸上化开的眼影要更多一些，基本上和设定没有太大分别。原设定当中似乎对于她身体结构的构思难点是后脑的义体改造部位呈现方式，而在实际游戏中玩家几乎没有机会看到这个设定，只能说制作组的确会在玩家不容易注意到的细节上仍然保持精益求精。





维克特·马琴科

本作当中的主要反派角色，但实际上他在整个光照会阴谋中也只是扮演着马前卒的角色。人物设定除了感觉并没有游戏中这么壮实（本作的整体原始人设风格都偏向修长），整体装饰元素和游戏中已经毫无分别。不过笔者犹豫过要不要放这张设定图，毕竟剧透了他的右手伏笔，看似没有义肢化的右手只是一个伪装，直到最终BOSS战才揭晓。不过因为并不关系到什么真正的剧情内容，而且机械肌肉的设定非常精细漂亮，这里还是放出来给大家欣赏一下。

一般角色设定图

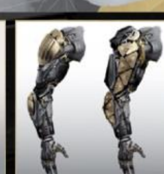
金面具雇佣兵

其实这些士兵的真实身分是光照会旗下的暗影特务，其身分类似于《人类革命》当中的暴君小队，只是义体化程度和战斗力没那么高，但人数更多，而且平均素质足以碾压一般的纯人类，这一点在开场的剧情当中就得到了很好的体现。这些雇佣兵身上使用了系类最为标志性的元素：金色和黑色，还有三角形。他们当中部分人也拥有类似亚当的义体改造能力，只是不如他全面。当然，如果玩家走潜行路线，那么这些能力没什么体现的机会。但是部分设计似乎并没有实装到游戏当中，例如中央那个有点重口味的三角形拼接面罩。





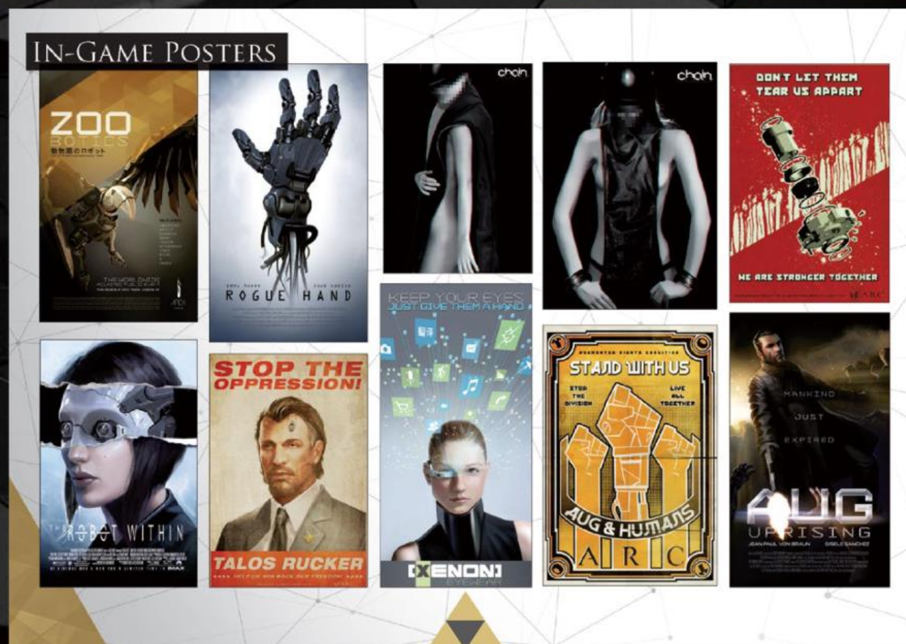





Police EXO-Suit

警用外骨骼装甲

为了能够更好地监管拥有超越自然人力量的强化人，在布拉格地区的警察使用了这种武装到牙齿的外骨骼装甲，基本上等于是一个人形的载具，无论是移动还是举枪其实都是通过装甲本身的动能执行，里面的人只需作出动作。但是这种过分机械化的装备也让穿戴者有了和强化人一样的缺点——无法对抗强烈的电击，因此很容易会被 EMP 子弹和手雷影响陷入短暂的失控状态，随之被亚当用近战击倒。当然玩家选择和其正面交战，会发现除非使用穿甲弹和爆炸物，否则难以造成像样的伤害，而直接潜到背后发动击倒也会被反击，用来对付一般的强化人的确是绰绰有余了。



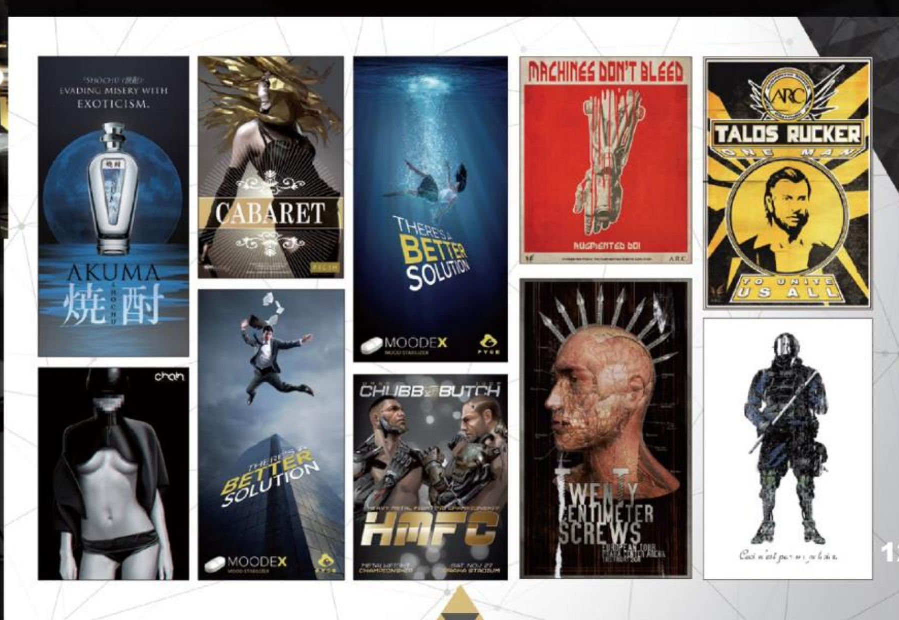
In-Game Posters



虚拟海报

本作中最能体现系列艺术水准的地方之一就是各种虚拟的海报，其中不乏一些构图上非常有想象力的作品，而且有部分作品被放在特定场景中的效果会更有意思，例如那张上班族跳楼的海报经常会作为城市中的透明雨棚装饰而出现，从下面看起来好像真有人在跳楼似的。





其他精彩原画

布拉格市景

绝大部分设定都被做到了游戏当中，有部分场景在实景中看起来的视觉效果也非常棒。不过只有栅栏银行那标志性的栅栏叶片数据库在游戏正篇当中无法进入，玩家只能够在之后推出的DLC：System Rift里面才可以入侵到其中一探究竟。



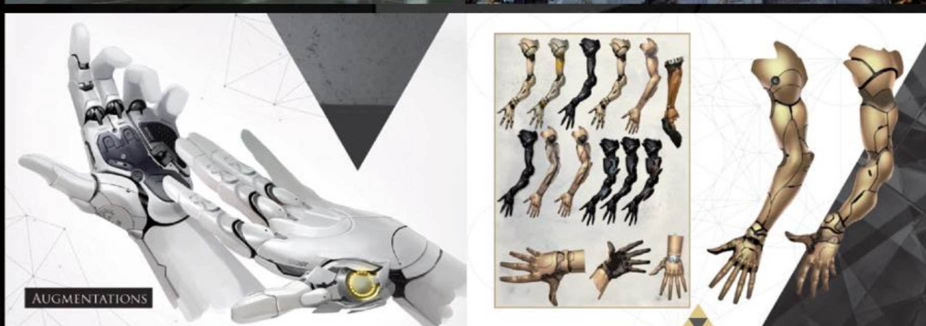






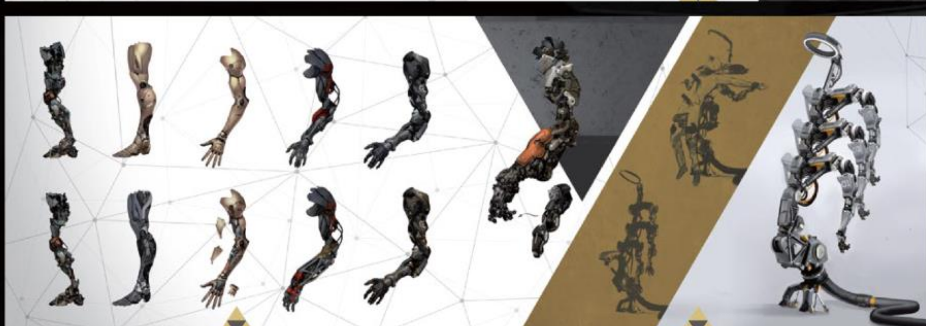
















义肢与枪械设定

作为一款赛博朋克题材的作品,《人类分裂》自然不会在作为游戏核心的部分掉以轻心，所以义肢的机械设计和枪械的造型都做得颇为精致，前者甚至还要在金属/聚合材料的无机感和人类肢体的有机生物形状之间找到平衡，后者则需要考虑到武器演化发展对于其外在形态的影响，毕竟本作的时间线也不过是超越了现实时间线13年，枪械和其他配件都必须同时具备未来感和火药武器的整体风格。

小编与上帝

《游戏·人》第63辑 读者调查

1.请您写下对本期杂志各方面的评价，你会向朋友推荐哪几篇文章？

2.请告诉我们你每期必定看完，或者每期都很少看完的文章类型。

3.你希望《游戏·人》增加什么新的内容？

您可以选择以下联系方式参与调查（微博/微信请注明“游戏人读者调查”）

Email地址：gamer@ucg.cn　官方微博：@游戏机实用技术官博　官方微信：UCG199



编辑部处在南国，11月中旬已至，秋冬的脚步声却依然是忽大忽小。前几天，听说今年冬天又是一个寒冬，但正当我还在怀疑怎么可能比去年老乡几十年第一次飘雪的冬天还冷的时候，手机上的天气信息赫然显示着最高温度31摄氏度……如果您也“不幸”身处南方，还请多多保重。说起冬天，最让我不爽的还是没有供暖的冰室一般的室内。因为手指会僵硬得连打按键都不灵活，只好躲到被窝里面自我供热了啊！这么一想，自己偏爱便携式游戏机的理由似乎也多了一条。

Email 冬思

《游戏·人》的第一期，网上已经炒到了100多块，我觉得这是一个商机！很多读者从中途开始收藏《游戏·人》，缺少前面的杂志。建议《游戏·人》加印一些以前的杂志，便于让读者收藏。像我本人，30期以前的全都没有。如果你们觉得有风险，可以从第一期开始再版，数量你们也可以事先调查一下读者的反馈，相信你们一定会对销售结果感到欣慰的。这绝对是一个双赢，想收藏的玩家买到了全新的杂志，你们也挣到了钱，同时也会对自己的工作更有信心！

还有一个问题，我一直想问：60几页的杂志你们真的需要三个月的时间来做吗？两个月不行吗？我这一年才能读4本，而且从来没有什么增刊之类的惊喜，希望改进！

初心者 我们的编辑有时候看到网络二手市场上面挂出来几倍十几倍价格的旧刊，也会惊呼“我去，怎么自己没想过把杂志藏起来倒卖！”但是事实上杂志不变旧，我们是不会想要收藏起来的，只有经过了时间的洗礼（没买到）和熏陶（没丢掉），杂志才会慢慢地凝聚起收藏的价值。并不是因为书本身有多么昂贵，而是读者自己花了心思，付出了各种成本。

好吧我说说现实情况。因为年代久远或者物是人非，很多时候就连我们编辑部自己都未能像那些老读者一样把早期的杂志全部保留下来，看到有读者拿出创刊号来，我们简直都快跪下了好吗。同时也有技术上的原因（比如当初数据的还原），所以再刊老杂志绝不仅仅是预期销量的问题呀。

至于新书频率，我们除了《游戏·人》等期刊，其实还有许多的刊物和内容需要策划和制作。比起其他杂志而言，我认为这里的文字量相对算大的，所以也需要作者精心积累一段时间。至于增刊，《游戏机实用技术》曾经做过跟《游戏·人》合刊的特别版。我个人认为既然是增刊就应该区别于平时的感觉，如果各位有什么好点子或者想看的内容，不妨也来信建议。





Email 追赶太阳

非常喜欢“游戏人物”这个版面，希望除了介绍中国的独立游戏人外，也扩充介绍外国的独立游戏人。也希望能增加游戏相关的访谈版面，因为虽然一些游戏论坛会有一些最新的相关访谈翻译，但是可能翻译水准不够高，而且在杂志上看也比较有耐心读。

初心者 比起外国的独立开发者，中国的独立游戏人的成长跟我们的玩家更加容易产生共鸣。最重要的是我们能够以第一人称的视角去贴近他们的经历。但是外国的独立游戏人可能会更加出名，他们做的游戏可能有更多人会玩过，让人想去深入了解，所以我想这也是不错的提议！

访谈栏目就像您提到的那样，或许很早就有人曾经做过，那么刊登的价值就会有所减少。所以如果做访谈的话我们一般会倾向于亲历的访谈，这样文章也不会显得太过干涩。当然了如果呼声够大，我们也不排除新增这样的栏目。

Email 招明远

我原本只是个关注攻略类杂志的普通读者，直至受我的死党影响才接触到《游戏·人》。初看贵刊发觉攻略太少实用性不高，细看之下好像找到宝似的，其中游戏相关知识、发展史和业界内幕秘闻，以及关于ACG的各种神话故事等很有深度，极大地拓宽了我的视野，值得反复阅读。于是从第19期开始我便停止了向死党借阅的行为，直接购买至今。至于前十几期，死党已将之视为珍宝，概不外借。我觉得捧着本书安心阅读才最有感觉，打定主意要想办法补齐。最终我在热心网友的帮助下用近一个月的薪水补全了所有欠缺的《游戏·人》期刊，算是为我当年多次路过书摊犹豫不决付出的代价，可惜随刊附带的光盘依然无法集齐，只有将来随缘吧。

初心者 我也觉得《游戏·人》的每篇文章都很值得细细品读，闲来无事翻一翻，还真是有种寻宝的感觉。死党不肯外借，那你就多登门造访读完再走，顺便增进一下友情呗。什么，你已经把期刊收齐？再把光盘收齐，恐怕就要召唤出创刊的编辑来了……



之前偶然在微博上看到一家媒体对男性路人的采访，媒体问他有没有女朋友，男生回答自己不喜欢女人。媒体又追问"那你喜欢男人？"男生回答"不，我喜欢游戏，它是最好的情人。"看完之后相当的感动，这大概就是每一位游戏玩家们的心声吧。有你在，就是最长情的陪伴。

序号	曲目	出自	演唱者
01	恋をしたのは	剧场动画《声之形》主题曲	aiko
02	FLIP FLAP FLIP FLAP	TV 动画《轻拍翻转小魔女》ED 曲	TO-MAS SOUNDSIGHT FLUORESCENT FOREST
03	Journey's End	游戏《热情传说》插曲	Ingrid Gerdes
04	试されし焔の绊	游戏《热情传说》场景音乐	中川奈美
05	Don't Wanna Know	–	Maroon 5; Kendrick Lamar
06	Seven Nation Army (Remix)	–	The Glitch Mob / The White Stripes
07	The Mourning Tree	游戏《众往归所》插曲	—
08	twoface	—	Aimer
09	Angels	—	Within Temptation
10	アンサー	TV 动画《三月的狮子》OP 曲	BUMP OF CHICKEN
11	Serendipity	TV 动画《轻拍翻转小魔女》OP 曲	ZAQ



《游戏·人》第六十三辑音乐收藏介绍

恋をしたのは

作词：aiko　作曲：aiko　演唱：aiko

恋をしたのは

今降るこの雨 远くは晴れている
だからすぐに逢えるね
止めば乾いてそして星が降るから お愿い

一枚一枚増える色の违う写真めくる样に
伝えたかった事は今も昔もずっと同じままだよ
Darling
迷わぬよう歩いていけるたったひとつの道标

ねぇ前向いて あたしはここにいるでしょ?
だからもう泣かないで
心が割れた时も特别な日々をくれた

些细に挂け违えた赤色 あの日の廊下の白色
初めても今も最後も今も舞う花びらに刻み送るよ
Darling
落ちる雨に映る二人 世界は谁も知らない

恋をしたのはいつからか泣いたのは何度目か
数えると夜が明けるわ 困るな…

伝えたかった事は今も昔もずっと同じままだよ
Darling
迷わぬよう歩いていけるたったひとつの道标

啊 我是什么时候开始喜欢上你的呢?

正在下的这场雨，远处已经放晴了
所以很快就能见面了吧
雨停了空气变干后，就能看到星空了，所以拜托了

就像翻过那一张张颜色不同的照片一样
我想传达给你的心意，一直以来都没有变过哦
Darling
那是指引我不再迷茫，坚强走下去的惟一的路标啊

呐，抬起头来向前看嘛，我不是就在这里吗?
所以别再哭了
在我心碎的的时候，你给我带来了一段最特别的时光

稍微有些不太一样的红色 以及那天走廊的白色
从一开始到现在，再到最后，都一直印刻在漫天飞舞的花瓣中
Darling
这世界上谁也不知道，雨中映出的我们二人的身影

啊 我是什么时候开始喜欢上你的呢? 为此我又流过多少次泪了呢?
数着数着天就亮了，真是困扰呢

我想传达给你的心意，一直以来都没有变过哦
Darling
那是指引我不再迷茫，坚强走下去的惟一的路标啊

初心者推荐

《声之形》是日本漫画家大今良时创作的少年漫画作品，此作最初曾获得多项新人漫画奖，但是由于故事含有对听觉障碍者歧视行为的情节而暂缓刊登。《声之形》正式刊登的时候是仅有一话的短篇，刊登之后获得了巨大的反响，之后开始了连载。在今年，由京都动画制作的同名剧场动画上映，票房超过20亿日元并打破了京都动画的剧场纪录。虽然我们还不能欣赏到动画，但是也可以提前感受一下主题歌的催泪效果。患有听觉障碍的西宫硝子和曾经欺负过她，却也因此受到同龄人排斥而封闭了内心的石田将也，两人无声的情感交流，随着aiko凄美动人的歌声，打动着我们心中最为柔软的部分。



2 FLIP FLAP FLIP FLAP

作曲：伊藤真澄　作词：松井洋平　演唱：TO-MAS SOUNDSIGHT FLUORESCENT FOREST



こっそりそっちを　いたら
そっちもこっちを　いてた
瞳の奥落ちていく
ここはどこなのかなぁ？

そっと手をつないだら
とっても柔らかかった
おんなじように感じていると
なぜかわかるんだ

あなたが见ているものを
映しているDripping tears
时计を逆さまに　っていたTripping

FLIP FLAP FLIP FLAP 远い声を
FLIP FLAP FLIP FLAP とじこめた
键のかかった匣を开いたら
ほら 广がるよ
FLIP FLAP FLIP FLAP 星の光も
FLIP FLAP FLIP FLAP とびはねている
いこうよ！不思议なまたたきが导いてる世界
あなたとふたりでFLIP FLAP！

あっちとこっちを系いだら
どっちがそっちかわからない
ちょっと不安でもやさしい
ここはどこなのかなぁ？

梦を数えてみたら
ひとつなくなっていた
夜と朝のすきまからまた
だれか呼んでる

ポケット探してみたら
散らばっちゃったJerry Beans
虚ろな瞳でみてる羊がBleating

FLIP FLAP FLIP FLAP 远い声に
FLIP FLAP FLIP FLAP 诱われて
键のかかった扉が开いた
また はじまるよ
FLIP FLAP FLIP FLAP 星の光も
FLIP FLAP FLIP FLAP 歌いだしてる
おどろう！おかしな旋律を奏でてる世界
あなたとふたりでFLIP FLAP！

偷偷地向你望过去
你也在偷偷地看着我
映入你的瞳孔中
这里是哪里啊？

轻轻地牵起手儿
感觉到柔软的触感
我与你一起感同身受
不知道这是为什么呢？

那些你所见到的事物
映照着，dripping tears~
然后时钟开始倒转啦 ~~tripping

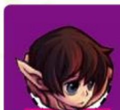
FLIP FLAP FLIP FLAP 将遥远的声音
FLIP FLAP FLIP FLAP 都隐藏起来
打开那上锁的匣子
看哪 出现了新的世界
FLIP FLAP FLIP FLAP 那星星的光芒啊
FLIP FLAP FLIP FLAP 一闪一闪
去啊！去往不可思议光芒指引的世界！
和你在一起 ~FLIP FLAP！

在那边和这边的联系间
不知道那个是谁啊
感到有点不安呢
这里是哪里啊？

数着数着那些梦
有一个不见啦
夜晚与清晨的缝隙间
有谁在呼唤我

试着摸摸口袋
那些分散的 Jerry Beans
空虚的眼睛中羊儿们 Bleating~~

FLIP FLAP FLIP FLAP 将遥远的声音
FLIP FLAP FLIP FLAP 将大家邀请来吧
打开那上锁的匣子
又要 开始了呢
FLIP FLAP FLIP FLAP 那星星的光芒啊
FLIP FLAP FLIP FLAP 歌唱起来啦~~
热闹起来吧！演奏着奇妙旋律的世界！
和你在一起 ~FLIP FLAP！


初心者推荐

《轻拍翻转小魔女》是2016年10月作画番之一，而故事构成中浓厚的童话色彩，也很好地在伊藤真澄演绎的这首主题歌里面体现了出来。跟着歌曲轻松跳动的节奏，就像是代入了主人公可可娜，随着有些光怪陆离的调子，被俏皮的少女帕皮卡牵着手，不停地往神秘的异世界深处走去，虽然心中充满了不安，却又按捺不住心中的雀跃。

3 Journey's End

作词：Ingrid Gerdes　作曲：椎名豪　演唱：Ingrid Gerdes

It's our journey's end
Through it all, we made it out as friends
Together we shared a dream
All along discovering our new beginning

All the nights we prayed
Wishing on the brightest star for peace
To free us and bring us hope for a better day
All the fear we've held inside is finally lifting

I know we're not so different, we all have hopes and dreams and wishes
Now I see and I'm grateful for it
Once my foe, you're now my friend and we will rise again

As we say good-bye, other doors are opening
We celebrate, let us raise our voices and go hand in hand
We will fight again our strength unites us at journey's end

It's our journey's end
Through it all, we made it out as friends
United, we prayed for peace and a brighter day
All the hope we have inside is now ascending

I know we're not so different, we all have hopes and dreams and wishes
Now I see, I can finally see
Once my foe, you're now my friend and we will rise again

Through the ups and downs, brother fighting brother
We rose as one, banded strong together and though tears were shed
Onward we will find a new beginning at journey's end

Always staying true to your heart's desire
Will be your guiding light through the darkness
When the storm descends, you must look within
Dawn is breaking at journey's end

Stay strong through all the hardships, go on and find your truest purpose
And when it all seems too much, when you're lost without a guide
Follow your heart and fly

Always staying true to your heat's desires
Will steer you home over stormy waters
Let the voice inside be your guide when the tide is turning at journey's end

Don't have to stand alone, we're strong, you're not alone
Apart we face the dark water, together we can all be greater
Don't have to walk alone, I'm here beside you
Now that the fighting's done, I know there's nothing we can't do as one

It's our journey's end

Through it all we made it out
Now join as one, with determination to defeat the odds
Raise our flag again, our hope defines us at journey's end

Don't have to stand alone, we're strong, you're not alone
Apart we face the dark water, together we can all be greater
Don't have to walk alone, I'm here beside you
Now that the fighting's done, I know there's nothing we can't do as one

Say good-bye , Bye,
The doors are opening, we celebrate let us join our voices
And go hand in hand to our guiding star
Dawn is breaking at journey's end



这里就是我们旅途的终点
作为朋友，我们一直在一起走到这里
心怀同一个梦想
一起找到各种各样的新发现
而现在，新的开始正在等着我们

一起献上了祈祷的无数个夜晚
对着那最闪耀的星星
祈祷和平，祈祷解放
祈祷能够引导向更美好的明天的希望
今天终于能够向心中的恐怖和不安告别

我其实明白我们没有任何变化，我们都有着希望、梦想和心愿
现在我才终于知道这是何等宝贵
我曾经的敌人，你现在是我的朋友，再一次站起来吧

当我们说“再见”的时候，新的门扉将会打开
我们来庆祝吧，让我们高声欢唱，手牵着手
我们将会再次战斗，我们的强大会让我们成为一体，在这旅途的终点

这里就是我们旅途的终点
作为朋友，我们一直在一起走到这里
我们祈祷着和平和无垢的日子来临
这个希望现在正填满着我们的世界

我其实明白我们没有任何变化，我们都有着希望、梦想和心愿
现在我终于知道，现在才终于明白
我曾经的敌人，你现在是我的朋友，再一次站起来吧

有一帆风顺的日子，也有不怎么好的日子
我们就像一体，一起成长，一起变强
虽然有流泪的日子
但是只要前进的话就能够看到新的开始，在这旅途的终点

总是想要让自己的内心能够更加率直一些
因为在这片黑暗中，你将会成为引导之光
哪怕暴风雨来临，你也不会迷失方向
黎明将会到来，在这旅途的终点

就算撞上困难，也要不断变强，找到你真正的目的地
当你想要放弃时，当你迷了路时
那就相信你的心，展翅高飞吧

总是想要让自己的内心能够更加率直一些
只要这样的话无论遇到怎样的暴风雨都能够归来
你的声音正是指明方向的道标，折返吧，在这旅途的终点

不要一个人承受，我们很强大，你并非一人
我们也许将会去到各自的战场，即使如此我们也联系在一起，一起跨越困难
不要一个人前进，我就走在你的身边
至今为止共同经历了各种战斗，我知道我们在一起的话没有什么事能难倒我们

这里就是我们旅途的终点

我们一起来到了这里
现在让我们把决心凝聚，夺回正确的世界吧
再次扬起旗帜，希望将会是我们旅途的证明

不要一个人承受，我们很强大，你并非一人
我们也许将会去到各自的战场，即使如此我们也联系在一起，一起跨越困难
不要一个人前进，我就走在你的身边
至今为止共同经历了各种战斗，我知道我们在一起的话没有什么事能难倒我们

该说再见了，再见了
新的门扉将会打开，我们来庆祝吧，让我们高声欢唱
手牵着手，前往那星星所在的地方
黎明将会到来，在这旅途的终点

秋沙雨推荐

椎名豪上一次为“《传说》系列”创作插曲还是在PS2时代的《神话传说》，一首《萤火》至今都是系列粉丝们心目中难以忘怀的回忆。这一次椎名豪为《热情传说》可谓是下了大工夫，决战前夜的一首《Journey's End》使得这首长达10分钟的插曲成为本作粉丝们心目中不动的经典。这首曲子歌唱了将要结束灾厄时代的导师所看到的光明，同伴们的决心以及旅途终点的希望，黑暗即将结束，黎明将会到来，导师将回归于传承，梦想不会完结。

4 試されし焔の絆

作曲：椎名豪　演唱：中川奈美



秋沙雨推荐

除非是对椎名豪有一定程度上的熟悉，否则很难把握他的作曲规律，而如果听过“《噬神者》系列”里“炼狱的地下街”场景曲的话想必能够在本曲中找到一些相似之处。椎名豪对“火”的印象围绕着拉丁风展开，不同于《噬神者》偏向于酷炫风格的乐风，《试されし焔の绊》更加贴近表现位于岩层之下的火热岩浆以及那寄宿与岩浆之中的神秘传承，火之大神的试练位于炽热的岩浆之下，这既是对心的考验，也是对羁绊的体现。

5 Don't Wanna Know

制作：Benny Blanco　演唱：Maroon 5; Kendrick Lamar

I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, no
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh
I don't wanna know

Wasted (wasted)
And the more I drink the more I think about you
Oh no, no, I can't take it
Baby every place I go reminds me of you

Do you think of me? Of what we used to be?
Is it better now that I'm not around?
My friends are actin' strange, they don't bring up your name
Are you happy now?
Are you happy now?

I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, no
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh

I don't wanna know

And I every time I go out, yeah
I hear it from this one, I hear it from that one
Glad you got someone new
Yeah, I see but I don't believe it
Even in my head you're still in my bed
Maybe I'm just a fool

Do you think of me? Of what we used to be?
Is it better now that I'm not around?
My friends are actin' strange, they don't bring up your name
Are you happy now?
Are you happy now?

I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, no
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh
I don't wanna know

(Oh hey)
No more police stop
No more hashtag boo'd up screenshots
No more tryin' make me jealous on your birthday
You know just how I make you better on

your birthday, oh
Do he do you like this, do he woo you like this
Do he let down for you, touch your pria like this
Matter fact, never mind, we'll let the past be
Maybe he's right now, but your body's still with me, whoa

I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, no
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh
I don't wanna know, know, know, know
Who's taking you home, home, home, home
I'm loving you so, so, so, so
The way I used to love you, oh
I don't wanna know

我不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
想我也曾像那般深爱着你啊
我真的不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
那些我那么爱你的过去啊
不愿再回想了

挥霍的时光
越是宿醉沉迷 我就越是想你
噢 我快受不了了
无论我去到哪里脑海中的你总挥之不去

你也会想起我吗 想起我们旧时的模样
我不在的时刻你是否度过了更加幸福的时光
朋友们在面对我时 对你都绝口不提
你对此是否满意
你现在是否依旧幸福开心

我不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
想我也曾像那般深爱着你啊
我真的不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
那些我那么爱你的过去啊
不愿再回想了

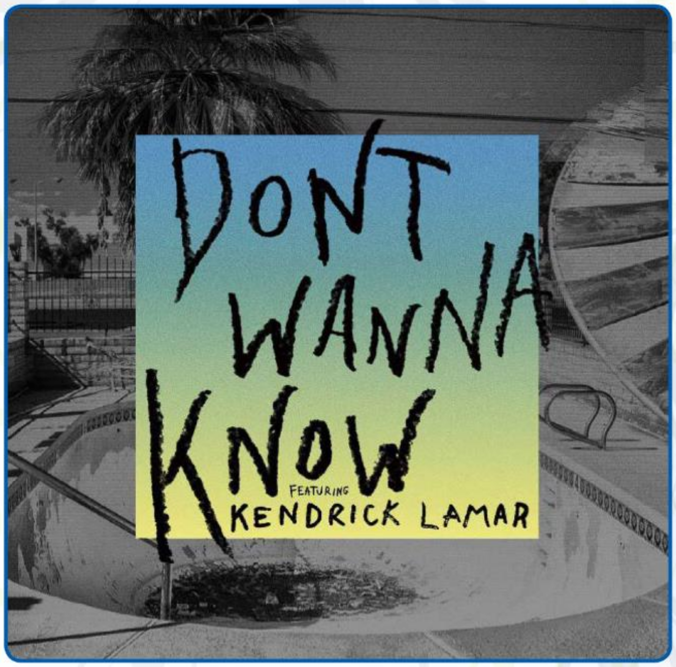
我每次外出之时
总能听到周围的人都在说起你
说起你觅得新欢的如今 我也为你高兴
虽然都听在耳里 但我却不愿相信
只因我与你缠绵恩爱的过往还记忆犹新
也许我只是在骗自己

你是否也会想起我啊 想起我们旧时的模样
我不在你身边你是否反而幸福开心胜过往常
朋友们在面对我时 对你都绝口不提
对此你是否满意
此刻的你是否真的幸福开心

我不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
想我也曾像那般深爱着你啊
我真的不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
那些我那么爱你的过去啊
不愿再回想了

别让警察再来拦我
也别再给我贴标签 用闪光灯对着我咔咔不停
我也不用再在你的生日趴上独掩醋意
你也知道我能如何让你在生日趴上过得开心
他会这样爱抚你吗 他会这样亲吻你吗
他会这样让你躺下来 爱抚你的身体吗
不过事实上这些都不要紧 过去都是过去了
也许他现在会这样了 但在我心里你依然还是我的

我不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
想我也曾像那般深爱着你啊
我真的不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
那些我那么爱你的过去啊
我不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
想我也曾像那般深爱着你啊
我真的不想去想 不想知道 不愿明了
谁送你回的家 谁徘徊在你楼下 不愿回家
我对你的爱之深 之深 深
那些我那么爱你的过去啊
就这样吧

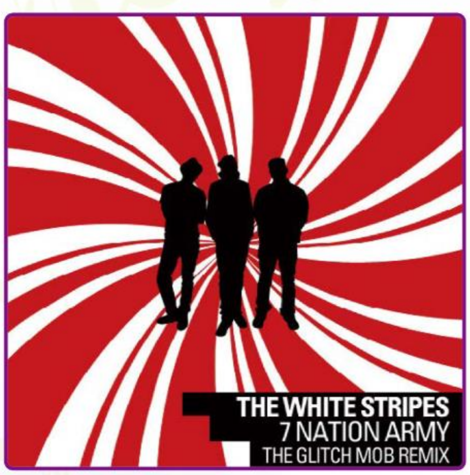


简子君推荐

魔力红和 Kendrick Lamar 的一次强强联合，曲风上偏向轻松明快，但是却又表达了浓浓的单相思的感情。主旋律依旧维持了魔力红洗脑式的风格，过而之后再难忘却，不过这个旋律其实最近不少欧美流行音乐中都似曾相似，这也导致听这首曲子的时候好像总有另外一首歌要跳出来一样……至于为什么要推荐这首歌曲，还是在于他模仿恶搞了前不久大热的《精灵宝可梦 GO》，看着五老身着山寨宝可梦布偶服，生活在无奈的名人世界中，在给予游戏玩家亲切感的同时，这种对比也营造出了一些难以言喻的戏剧效果。

6 Seven Nation Army (Remix)

演唱：The Glitch Mob / The White Stripes



I'm gonna fight 'em off
A seven nation army couldn't hold me back
They gonna rip it off
Taking their time right behind my back
And I'm talking to myself at night because I can't forget
Back and forth through my mind behind a cigarette
And a message coming from my eyes says leave it alone
Yeah

Don't want to hear about it
Every single one's got a story to tell
Everyone knows about it
From the queen of England to the hounds of hell
And if I catch you coming back my way
I'm going to serve it to you
And that ain't what you want to hear
but that's what I'll do
And a feeling coming from my bones says find a home

I'm goin' to Wichita
Far from this opera forevermore
I'm gonna work the straw
Make the sweat drip out of every pore
And I'm bleeding and I'm bleeding
and I'm bleeding right before my lord
Oh, the words are going to bleed from me
and I will think no more
And the stains coming from my blood tell me go back home

我将要击退他们
就算是一支七国联军也无法阻挡我
他们将去撕裂它
一直跟在我身后把他们的时间都花在追赶我
我在夜里自言自语因为我无法释怀
抽完一根烟后我反反复复来回思索
我眼中有个讯息说道随它去吧

不想听有关它的一切
每个人都有自己的故事要讲
每个人也都知道相关的事情
从英国的女王直到地狱里的猎犬
而且如果我能让你成为我的归宿
我将会全心全意为你效劳

这虽然不是你想要听到的
但这却是我将要去做的
我骨子里的感觉说道 :去找个家

我要去威奇托了
永远地远离这座歌剧院
我要在稻草和秸秆中工作
让每一个毛孔都冒着汗珠
我正流着血
我正站在我的主人面前流着血
哦，我所说的话也会是字字血泪
而且我不会再多考虑
我血液中的污点也告诉我 :快点回家

简子君推荐

七国军队这首歌其实已经是一首非常有年头的歌曲了，最早在原唱 The White Stripes 发行于 1999 年的专辑《Best Of The White Stripes》中就已经出现，凭借重鼓点加电吉他简单又纯粹的演出，这首曲歌经常被作为体育队伍的主打音乐使用，比如 NBA 的迈阿密热火队，德甲的拜仁慕尼黑都曾使用这首歌曲。而最近作为《BF1》的预告的背景音乐，这首歌曲有借势火了一把。不过相比于原唱，预告片中的音乐巧妙地截取了歌曲开头前奏以及自 2 分 20 秒左右开始的间奏部分，加上游戏画面的精彩剪辑，进而营造出了一段燃到人直起鸡皮疙瘩的神奇预告片。不过，如果大家有看过预告片的话，加上人声的原作歌曲的燃度可能反而会变低。

7 The Mourning Tree

作曲：Jessica Curry 作词：Jessica Curry 演唱：—

I passed the day at the mourning tree
Where the river's sorrows run deep
And all at once a host of birds
Did settle and nest around me
In their song, I heard your song
I heard the bomber's drone

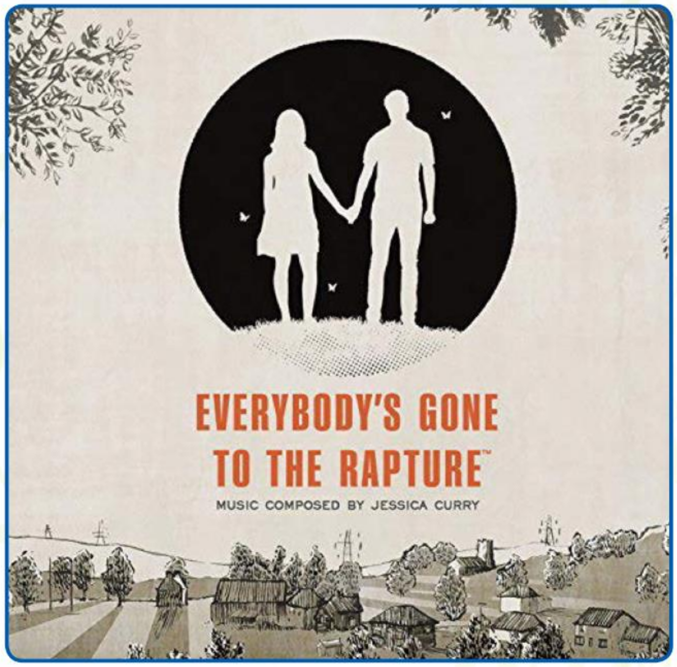
Beneath those birds and the swaying wheat
I heard you coming home
Oh my love, where did you fly
After you came home to me?
Like the nightjar you left me here
To neat in the mourning tree

我在哀悼的树上度过了一天
树下的河流承载着悲伤流向远方
忽然一群鸟儿飞了过来
在我身边筑巢定家
在他们的歌声中我听到了你的声音
我还听到了那轰炸机的轰鸣

飞机下面是那些鸟儿与摇曳的小麦
我听到了你呼喊我回家
哦我的爱人，你飞往了何处
当你回到我身边后?
宛如夜莺般将我留在此处
只不过是在这哀悼的树上筑巢

告鸟推荐

这是一篇没有波澜的故事，这是一张不用修饰的画卷。《众往归所》或许不是一款有趣的游戏，但却是个优秀的讲故事者。在这安静而祥和却又不带一点生机的末世之中，断断续续的剧情拼凑出各个人物在生命最后一刻那最真实的情感。而给玩家带来这般意境除去剧情设计与出众的画面，笔者个人更加觉得要归功于这如圣歌般的背景音乐，每当一名人物的生命走到尽头，化为光辉时，缓缓响起的插曲便犹如名诗人般感叹道这悲哀而又幸福的人生。正如音乐制作人所说的那样 :“我只想用音乐来表达，在消逝之前和自己爱的人在一起是多么幸福的事情。”



8 twoface

作曲 : 内泽崇仁 作词 : 内泽崇仁 演唱 : Aimer



These words became this song
あなたまで届かない
心は冷えきって
形はないのに揺れた
わたしはいつも通り
予定通り逃げ出して
こぼれ落ちた泪は
何も语らない

I don't want you anymore
伤つくのは得意
鼻歌喜色满面
にじむ星屑を见るの
びしょぬれの夜は
コントロールできない
それでも隠してきた
でももう隠せないホントを
ホントのホントホントの感情

Just wanna be with you
离さないで
悲しい夜を乗り越えて
あなたに出会えた
息が止まる前に纺いで
终わりが来ても终わらせないで
知らないふりで笑ってたんだ
本当は大声で泣きたかった

何も无いって思ってた心が震えて
波しぶきが
舞い上がって星屑を消した
暗と光の狭间で踊る夜光虫
额缘に入れた感情
なんていらないホントを
ホントのホント
ホントの感情

Just wanna be with you

恐れないで
泪も梦も引き裂かないで
さよならしないで
まぶたも耳も塞いでたんだ
何度も何度も叫んでたんだ
气づかないふりで笑ってたんだ
伤つけていたのはわたしだった

命が消えて终わりじゃない
ゼロに戻しても始まりじゃない
ねえ世界に色を付けてみてよ
Just wanna be with you
离さないで
悲しい夜を乗り越えよう
本物伪物ホントもウソも
とらえた心が见せてたんだ
あなたにとってわたしは何だ?
わたしにとってあなたは?

这些话汇成了这首歌谣
无法传达给你的心
热情已被完全浇熄
明明不复从前模样却依然会动摇
我一如既往地
如预想那般逃离现实
掉落的泪水
没有任何意义

我再也不需要你了
受伤是我的拿手好戏
我哼着小曲满面春风
仰望着那朦胧的星尘
雨水打湿全身的夜里
总是没办法控制自己
即便如此还是隐藏着
如今已经藏不住的真相

真正的真正的真正的感情

我只是想和你永远在一起
不要放开你的手
我跨越悲痛欲绝的夜晚
终于得以和你辗转邂逅
在呼吸停止前相互交织
即使末日来临也不要让它结束
佯装一无所知地开怀大笑
其实一直都很想失声痛哭

自认为早已掏空的心忽然颤抖不止
浪花飞溅
抹消了漫天的星辰
在光与暗的夹缝间飞舞的夜光虫
定格成画面的感情
这真相是如此多余

真正的真正的
真正的感情

我只是想和你永远在一起
不要害怕
不要粉碎你的泪你的梦
不要和我说再见
一直闭上双眼堵上双耳
一次又一次地嘶声呐喊
佯装毫无察觉地开怀大笑
其实伤你最深的人就是我

生命消亡也不代表着结束
重置归零也不意味着开始
呐请给世界染上新色彩吧
我只想要和你永远在一起
不要放开你的手

一起跨越悲痛欲绝的夜晚
捕捉到虚实真假的心
在你的面前毫无隐瞒
对于你而言我是什么
而对于我来说你又是?

告鸟推荐

当年一首《六等星の夜》不知将这充满磁性的嗓音唱进多少人的心里。近年来 Aimer 更是频繁的推出多张专辑单曲，而曲风也从最初的流行慢慢转变，不断的突破自己，颠覆以往，利用其充满特色的嗓音与各类风格发生了奇妙的化学反应。而最新专辑《daydream》中这首《twoface》，带来的更是以往全然不同的听觉冲击，原来这般沉静空灵的声音也是可以如此摇滚，如此充满破坏力，令人陷入进名为“Aimer”的世界无法逃离。

9 Angels

作曲：within temptation 作词：within temptation 演唱：within temptation

Sparkling angel I believed
You are my savior in my time of need.
Blinded by faith I couldn't hear
All the whispers, the warnings so clear.

I see the angels,
I'll lead them to your door.
There's no escape now,
No mercy no more.
No remorse cause I still remember
The smile when you tore me apart.

You took my heart,
Deceived me right from the start.
You showed me dreams,
I wished they would turn into real.
You broke the promise and made me realise.
It was all just a lie.

Sparkling angel, I couldn't see
Your dark intentions, your feelings for me.
Fallen angel, tell me why?
What is the reason, the thorn in your eye?

I see the angels,
I'll lead them to your door.
There's no escape now,
No mercy no more.
No remorse cause I still remember
The smile when you tore me apart.

You took my heart,
Deceived me right from the start.
You showed me dreams,
I wished they would turn into real.
You broke the promise and made me realise.
It was all just a lie.

Could have been forever.
Now we have reached the end.

This world may have failed you,
It doesn't give you a reason why.
You could have chosen a different path in life.
The smile when you tore me apart.

You took my heart,
Deceived me right from the start.
You showed me dreams,
I wished they would turn into real.
You broke the promise and made me realise.

Could have been forever.
It was all just a lie.
Now we have reached the end.

闪光的天使，我相信
在我需要你的时候你是我的救世主
我无法听见的真相使我失明
所有的耳语，警告是多么清晰

我看见了天使
我会把他们领到你的门口
再也没有逃避
再也没有怜悯
再也没有懊悔因为我仍然记得
你让我心碎时的微笑

你带走了我的心
从一开始就欺骗我
你给了我美梦
我多希望他们都能变成现实
你带走了承诺让我明白
一切只不过是个谎言

闪光的天使，我看不到
你黑暗的意图，你对我的感觉
堕落的天使，告诉我为什么
为什么你眼中有荆棘

我看见了天使
我会把他们领到你的门口
再也没有逃避
再也没有怜悯
再也没有懊悔因为我仍然记得
你让我心碎时的微笑

你带走了我的心
从一开始就欺骗我
你给了我美梦
我多希望他们都能变成现实
你带走了承诺让我明白
一切只不过是个谎言

什么能够永恒
我们走到了尽头

这个世界让你沮丧
甚至都不给你个理由
你本应在生活里选择另一条路
你让我心碎时的微笑

你带走了我的心
从一开始就欺骗我
你给了我美梦
我多希望他们都能变成现实
你带走了承诺让我明白

一切只不过是个谎言
什么能够永恒
我们走到了尽头

八重樱推荐

《Angels》是荷兰的哥特金属摇滚乐队 Within Temptation 在 2005 年发售的一首单曲。女主唱 Sharon 用她妖精一般的绝美嗓音将这首充满悲情色彩的歌曲诠释得动人心魄，也奠定了本曲在哥特摇滚界不朽的经典地位。提到 Sharon，就不得不提她传奇的经历，在成为一名全职音乐人之前，她还只是一名普通的服装公司的员工，也从来没有接受过任何正规声乐训练。而在加入 Within Temptation 之后，她不但负责所有歌曲的演唱，而且还担任着乐队经济、包装和乐队服饰设计的工作。



10 アンサー

作曲：藤原基央 作词：藤原基央 演唱：BUMP OF CHICKEN

魔法の言叶忆えてる 虹の始まったところ
あの时世界の全てに 一瞬で色がついた
转ばないように气をつけて
でもどこまでも行かなきゃ
日射しさえつかめそうな手が 酷く冷たかったから

本当の声はいつだって 正しい道を照らしてる
何だって疑ってるから とっても強く信じてる

心脏が动いてることの 吸って吐いてが续くことの
心がずっと热いことの
确かな理由
云の向こうの银河のように
どっかで失くした切符のように
埋もれる前の历史のように
君が持っているから

それだけわかつてる わかつてる
仆だけわかつてる わかつてる

鈍く残つた痛みとか しまつてしまつた想いとか
滲んだつて消えないもので 街は出来ている
魔法の言叶忆えてる 虹の辿り着いたところ
转ばないように気をつけて でも どこまでも行けるよ

失くしたくないものを 见つけたんだつて気づいたら
こんなに嬉しくなつて こんなに怖くなるなんて

想像つかない昨日を越えて その延长の明日を抱えて
小さな肩 震える今 それでも笑つた
迷路の奥のダイヤのような
届かなかつた风船のような
気づけなかつた流星のような
泪をもらつた

だからもう忘れない 忘れない
二度ともう迷わない 迷わない

心脏が动いてることの 吸つて吐いてが続くことの
心がずつと热いことの
确かな理由が
砂漠の粒のひとつだろうと
消えてく雨のひとつだろうと
もらつた名も知らない花のように
今 目の前にあるから

それだけわかつてる わかつてる
仆だけわかつてる わかつてる
だからもう离れない 离れない
二度ともう迷わない 迷わない

记起了魔法的言语 在彩虹桥架起的时候
在那个时候整个世界 一瞬间就有了颜色
请小心不要摔倒
但是 不去哪个地方的话
似乎都能抓住阳光的手 却十分寒冷

真心话始终 照亮着正确的道路
因为怀疑一切 所以我坚信

心脏跳动的理由 持续呼吸的理由
内心一直火红的理由
这一切的确切理由
就像云之彼端的银河
不知丢在何处的车票
就像被埋没前的历史
都在你的手中

只有这些如此明白 如此明白
只有我如此明白 如此明白

残留不散的痛苦 糟糕遗憾的想法
在即使深入与无法消失的东西 成为寄居之地
记起了魔法的言语 在彩虹到达的地方
请小心不要摔倒
但是 无论哪里都能前往

当察觉到找回不想失去的东西时
会变得如此高兴 变得如此害怕
跨越无法想象的昨天 拥抱那延长的明天
小小的肩膀 震动的现在 即便如此仍会微笑
就像迷宫深处的钻石
就像无法触达的气球
就像没有注意到的流星
我得到了你的眼泪

因此我已无法忘记 无法忘记
不再迷茫 不再迷茫

心脏跳动的理由 持续呼吸的理由
内心一直火红的理由
这一切的确切理由
无论是沙漠的一粒沙
还是逐渐停下的雨的一滴水
就像得到的不知其名的花
因为它就在眼前

只有这些如此明白 如此明白
只有我如此明白 如此明白



纱迦推荐

在10月新番中有一部不可忽略的佳作，那就是《三月的狮子》。尽管名字威武雄壮，但实际上是一部讲述少年将棋手成长的作品。本作请来了素有原作粉碎机的新房昭之负责，结果交出了一部相当有特色的作品。而 BUMP OF CHICKEN 演唱的 OP 和 ED 也赢得了广大的好评，每集 OP 在视频网站播出时都会有一大群人刷“不跳 OP 我自豪”的弹幕。至于为什么这么受好评，建议各位观看一下动画，便知分晓。

11 Serendipity

作曲：ZAQ 作词：ZAQ 编曲：R・O・N 演唱：ZAQ

into the sky! we're gonna fly!
贵方はすぐにアナタを
唯のモノだと蔑む
私はそんな贵方を抱きしめるつもりさ
偶然世界がカタチを变えたとしても
贵方が居れば何にでもなれる気がした
真つ白な梦を集めに行こう
冒险が色を纺いでいくよ
交わる 踏み外す 变わりだす
未来が向こうへ行つてるよ 乘り迟れないで
远くでもずつと傍に居る
系ぐ心ずつと离さない

浮かんだ星に触れたよ
梦と梦のはざまりで
永远は切なかつたね明日じゃ会えないよ
幸せ 不幸せ どちらも风の名前さ
贵方が贵方で居られたらそれでいいんだよ
世界はどんな风に见えてる?
心が求める色が见える
泣いてた 笑つてた 走つてた
ひたすら辉いてたよ もう怖くないね
やつと握り返してくれた
系いだ手はずつと离さない

意味の无い存在も爱の下で产み落とされた
唯のモノじゃなかつた
折り重なる偶然が抱く serendipity
少しの违いで引き合うことが出来ない
素敌が始まる予感に飞び みたいな
真つ白な梦を集めに行こう
冒险が色を纺いでいくよ
交わる 踏み外す 变わりだす
未来が向こうへ行つてるよ 乘り迟れないで
远くでもずつと傍に居る
系ぐ心ずつと离さない
奇迹は起こらない
目觉めを待つているだけ
奇迹に惊かない
出会うべき爱に出会つたんだ

你总是以微不足道贬低自己
但我想抱紧这样的你
就算世界偶然变了样
我依然觉得只要有你在便无所不能
去收集纯白色的梦吧
冒险会为之添上颜色
相遇并发生改变
现在向着未来金发了哟 不要落下
无论多远都会在身边
连接的心永远不会分离

浮现出来的星星能够触摸到了哟
在梦和梦的狭间
如果永远无法振作将无法迎接明天哟
幸福和不幸都是风的名字
你只要做好自己就行了
世界看起来是怎样的?
就是你心所渴望的颜色
哭泣过后 欢笑过后 奔走过后
会闪耀真切的光芒 不用在害怕了
终于你牵起了我的手
紧握在一起永远不再分开

就算是毫无意义的存在被爱所感染
也会变得不再微不足道
无数偶然重叠起来
就算是一点差错也无法互相牵引
预感这将会是美妙的开始啊
去收集纯白色的梦吧
冒险会为之添上颜色
相遇并发生改变
现在向着未来金发了哟 不要落下
无论多远都会在身边
连接的心永远不会分离

奇迹不会发生
只是等待着醒来的话
发生奇迹也不要感到惊慌
这是本应相遇的爱的相遇而已



宇宙人推荐

10月新番播放的《轻拍翻转小魔女》无疑是一部非常有特色的动画，原本看似低龄向的美少女变身故事设定还有奇特的画风可能会让人忽视这部作品，不过看过之后会发现除了颇为王道的展开和百合剧情之外，还有很多有趣的内涵，而且画面中很多恶搞和致敬的元素也值得观众去探究。从剧情的设定来看，这首动画 OP《Serendipity》歌词根本就是两位女主角的“闪光弹”，活泼开朗的帕比卡打开可可娜封闭的内心一起去冒险，这也是目前为止动画的主题之一。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2016.11
Vol.
63
UCG



[游戏议会] 渐行渐远的“第一人称秀”——追忆大片型 FPS 的黄金年代

[游戏剧场] 在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》(二)

[特别企划] 电子游戏，你到底是个啥？——谈谈我们对于电子游戏的认识

[特别企划] 历史与神话中的点点滴滴——聊聊《女神异闻录 5》设定上的种种典故

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏 · 人 光盘定价：22.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售